ACTION GAMES

TE DA VUELTA

EDITORIAL QUARK

BATMAN RETURNS

SUPER DOUBLE DRAGON

SUPERMAN

DRAGON'S LAIR

TERMINATOR 2

BEST OF THE BEST

CAPTAIN AMERICA

WING COMMANDER

PANIC

OUT RUN EUROPA

...Y MUCHO MAS

120 PAGINAS

SIGUE EL CONCURSO: 100 PREMIOS

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...

Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.





GAMELAND S.A Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 14 - JULIO 1993

*ACTION GAMES:
Te da vuelta.
Porque nadie le puede poner cadena a esta bestia, hecha revista, que crearon los Gamemaníacos.
Cuanto más la alimentan más crece, tomando toda la fuerza necesaria para que mes a mes salgamos a la calle con un producto mejor.
Alguna vez dijimos:
Esto recién empieza.
Hoy se puede demostrar que es totalmente cierto.
Estamos orgullosos de los logros obtenidos.
Pero estamos más comprometidos que nunca a entregar toda la garra bestial de Action Games para seguir dándole vuelta*



SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME BOY

GAME GEAR

PC

ARCADES


AHORA! EL FUTURO DE LOS CARTUCHOS
Star Fox será un suceso instantáneo. Nuestros nuevos y exclusivos chips Super FX, generan una experiencia de juego superior a cualquier otra. La EXPERIENCIA EN 3-D es intensa. La pista de sonido stereo proporciona VOCES REALES y SONIDOS REALES. Sin mencionar la musicalización espectacular. La velocidad es inmejorable. Pero lo que realmente
STAR FOX
SUPER NINTENDO
FX
SHIELD
SLIPPY
BIT
ARGENTINA
DISTRIBUIDOR OFICIAL DE NINTENDO PARA ARGENTINA
Av. Independencia 3485(1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

INTRODUCIENDO UN REVOLUCIONARIO SISTEMA PARA EL SUPER NES

El secreto de Star Fox es nuestro **SUPER FX CHIP**. *Combinado con la poderosa tecnología de Super NES, incrementa el realismo en 3-D y el control sobre el juego, imposibles de alcanzar por cualquier otro sistema hogareño. Y esto no termina aquí. Star Fox es el primero de una novedosa línea de juegos que usará este poderoso chip durante 1993.*





H. BRIONES
ARGENTINA S.A.
REPRESENTANTE DE NINTENDO PARA ARGENTINA
Av. Córdoba 1539 , 1º A - Capital - Tel. 812-7322 42-8669 Fax 812-7322

CONCURSO ANIVERSARIO

100 PREMIOS

1° - 1 SEGA CD
Gentileza de Club Taku
2° - 1 SUPER NINTENDO
Gentileza de Bit Argentina
3° - 1 SUPER NINTENDO
Gentileza de Gamemanía
4° - 1 MEGA DRIVE
Gentileza de Bit Argentina
5° - 1 MEGA DRIVE
Gentileza de Gamemanía
6° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
7° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
8° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
9° - 1 MASTER SYSTEM
Gentileza de Gameland
10° - 1 GAME GEAR
Gentileza de Bit Argentina
11° - 1 GAME BOY
Gentileza de Bit Argentina
12° - 1 SUPER VISION
Gentileza de Electrolab
13° - 1 SUPER VISION
Gentileza de Electrolab
14° - 1 SUPER SCOPE
Gentileza de Bit Argentina
15° - 1 MENACER
Gentileza de Bit Argentina
16° - 1 SUPER BITGAME
Gentileza de Bit Argentina
17° - 1 VIDEO RACER
Gentileza de Bit Argentina
18° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
19° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
20° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
21° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
22° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
23° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
24° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
25° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

26° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
27° - 1 Family Game NTD
Gentileza de NTD
28° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
29° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
30° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
31° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
32° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
33° - 1 BITGAME
Gentileza de Pachi de Todo
34° - 1 BITGAME
Gentileza de Bit Argentina
35° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
36° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
37° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
38° - 1 Family Game FROGGY
Gentileza de BTE
39° - 1 SUPER RASTI
Gentileza de Rasti
40° - 1 SUPER RASTI
Gentileza de Rasti
41° - 1 RASTI SUPER GAME
Gentileza de Rasti
42° - 1 RASTI SUPER GAME
Gentileza de Rasti
43° - 1 Family Game
Gentileza de Gamemanía
44° - 1 Family Game
Gentileza de Gamemanía
45° - 1 ENDING MAN
Gentileza de Electrolab
46° - RELOJ TINY TOON
Gentileza de City Boy Int.
47° - RELOJ TINY TOON
Gentileza de City Boy Int.
48° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
49° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
50° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku

51° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
52° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
53° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Bit Argentina
54° - 1 Cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Gamemanía
55° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
56° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
57° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
58° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
59° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
60° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Bit Argentina
61° - 1 Cartucho para Mega Drive
Gentileza de Gamemanía
62° - 1 Cartucho para Game Gear
Gentileza de Bit Argentina
63° - 1 Cartucho para Game Boy
Gentileza de Bit Argentina
64° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
65° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
66° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
67° - 1 Cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
68° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
69° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
70° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
71° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
72° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
73° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
74° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
75° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku

76° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
77° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
78° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
79° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
80° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
81° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
82° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
83° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
84° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
85° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
86° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
87° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
88° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
89° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
90° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
91° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
92° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
93° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
94° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
95° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
96° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
97° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int
98° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Bit Argentin
99° - 1 Cartucho para Family Game
Gentileza de Bit Argentin
100° - 1 Cartucho para Family Gar
Gentileza de Bit Argentin

Agradecemos la valiosísima colaboración de todas las empresas que aportaron los premios para la realización de este gran concurso. Sin ellas no hubiera sido posible.



CONCURSO ANIVERSARIO

EL MAYOR CONCURSO DE VIDEOGAMES DE ARGENTINA

PARTICIPA Y GANA. NO TE LO PODES PERDER

Nombre y apellido: .... Edad: .....

Dirección: .... CP: .... Tel: ....

Localidad: .... Provincia: .... País: ....

¿Qué máquina tenés?

Super Nintendo ❏ - Mega Drive ❏ - Nintendo ❏ - Master System ❏ - Family Game ❏ - Game Boy ❏ - Game Gear ❏ - PC ❏

Otra ❏ ¿Cuál?: ....

¿Qué máquina te gustaría tener?

Super Nintendo ❏ - Mega Drive ❏ - Nintendo ❏ - Master System ❏ - Family Game ❏ - Game Boy ❏ - Game Gear ❏ - PC ❏

Otra ❏ ¿Cuál?: ....

¿Cuántas horas, por día, jugás videogames ? ....

¿Lees otras revistas? Sí ❏ - No ❏ - ¿Cuáles?: ....

¿Prácticas algún deporte? Sí ❏ - No ❏ - ¿Cuáles?: ....

¿De qué equipo de fútbol sos hincha? : ....

¿Tenés algún hobby, aparte de jugar videogames? Sí ❏ - No ❏ - ¿Cuáles?: ....

¿Cuál es tu programa de TV preferido? : ....

¿Cuál es la radio que más escuchás? : ....

¿Cuál es el grupo de musica o solista que más te gusta?: Nacional: ....

Extranjero: ....

¿Cuál fue tu película preferida? : ....

PARTICIPARAN TODOS LOS CUPONES QUE LLEGUEN ANTES DEL 6 DE AGOSTO DE 1993

BASES DEL CONCURSO: 1- Cada participante podrá ganar un sólo premio. **2-** Los premios no podrán ser canjeados por otros o por dinero. **3-** No hay límite de edad para participar. **4-** Este concurso no implica obligación de compra de la revista ni de otro producto, pudiendo enviar copias manuscritas o fotocopias de esta página. **5-** Los ganadores que residan en Capital Federal y Gran Buenos Aires deberán retirar los premios en Editorial Quark S.R.L., Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4, Capital, de Lunes a viernes de 10 a 13 y 14 a 17hs. **6-** Previamente, será necesario confirmar telefónicamente (951-6239) el día y hora de entrega. **7-** A los ganadores que residan fuera del radio geográfico mencionado con anterioridad se le enviarán los premios en la forma que deseen, haciéndose cargo, los mismos, de los gastos ocasionados por el envío. **8-** Los ganadores que residan fuera de la República Argentina costearán por su cuenta los gastos mencionados en el punto 7 y también la totalidad de los costos y tasas aduaneras. **9-** La entrega de los premios, para los domiciliados en la República Argentina, se realizará hasta el 30 de septiembre de 1993; y hasta el 29 de octubre de 1993 para los residentes en el exterior del país. **10-** Pasado el plazo mencionado en el punto 9 el concursante ganador renuncia a todo derecho sobre el premio ganado. **11-** Participarán todos los cupones que lleguen a Editorial Quark S.R.L. antes del 6 de agosto de 1993. **12-** El día y hora del sorteo será publicado en la edición Nº15 de la revista Action Games. **13-** Los nombres de los ganadores serán publicados en la edición Nº16 de la revista Action Games correspondiente al mes de septiembre de 1993 en la República Argentina. **14-** La participación en este concurso implica la total aceptación y conocimiento de las bases del mismo.

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

Estampilla

CONCURSO
ANIVERSARIO
ACTION GAMES

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2ºpiso, Of. 4
(1029) Capital Federal
República Argentina

31/22 publicidad - MDP

En Rosario, Córdoba y Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en
FAMILY GAME
SUPER NINTENDO
SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

Rosario
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11

Córdoba
Dean Funes 251 / Gal. Paseo del Milagro / Local A-3
Tel: (051) 238117



LOS CUATRO GRANDES AFILAN SUS GARRAS

SEGA PUEDE PERFECCIONAR SUS CONSOLAS

En los últimos meses, ha sido difícil encontrar Mega Drive y Mega CD en el Japón. Algunos negocios hasta dejaron de venderlos, pues la demanda es muy pequeña. Pero hay males que son sólo aparentes. De acuerdo con una revista japonesa, Sega ya considera la posibilidad de presentar una nueva versión de estos dos equipos para mejorar la velocidad y la resolución gráfica de sus juegos. Así, tendría mejores chances de competir en el mercado japonés.

El Mega CD 2 vendría con un procesador más rápido (cuyo nombre todavía no fue divulgado) y un joystick de seis botones. ¿Estás pensando lo mismo que yo? ¡Sí, Street Fighter 2 en Mega CD con un joystick completo!

El Mega Drive 2 vendría con el mismo procesador del CD ROM y con un mouse. Mouse, como seguramente todos ya saben, es un accesorio muy usado en las computadoras y que puede sustituir el joystick en algunos juegos. Tetris 2 y Populous 2, son dos ejemplos de games muy apropiados para el uso del mouse.

Todo relindo, todo rebueno, pero falta saber una cosa: ¿qué va a ocurrir con los actuales Mega Drive y el Mega CD? Sí, porque difícilmente los juegos creados para las nuevas consolas (que serán más sofisticadas) funcionarían en los aparatos actuales. Bien, vamos a esperar que Sega confirme las noticias y explique su nueva estrategia a los ansiosos gamemaníacos.

NEC MEJORA SUS GAMES Y AUMENTA PRECIOS

Nec resolvió invertir fuerte en la producción de juegos para su PC Engine. Su objetivo es superar la facturación de Nintendo en el mercado japonés. ¿Qué desafío, no? Sí, pero la empresa está demostrando que tiene lo que hace falta.

Decidió aumentar su equipo de programación y determinó que los juegos tengan más memoria, mejor resolución gráfica y pistas sonoras muy sofisticadas. ¿Sabían que Nec contrata orquestas para hacer la música de sus juegos?

La empresa no quiere solamente tener games mejores, sino también en mayor cantidad. Y anunció que se va a dedicar con mucho cariño al desarrollo de juegos basados en dibujos animados japoneses, como Yamato y Silent Mobius. Este último tuvo tanto éxito en Japón que llegó a superar el éxito de Akira.

El lado no muy agradable de todo esto es que los japoneses tendrán que preparar sus billeteras. Los juegos de nueva cosecha están costando más caro que lo normal. Los japoneses protestaron, pero no por eso dejaron de comprar las irresistibles presentaciones para la PC Engine.



NINTENDO ACELERA LA PRODUCCION DE JUEGOS

Después del susto que se llevó con la unión entre Sega y NEC, Nintendo decidió hacer algunos cambios en su línea de trabajo. El más importante fue la reorganización de su centro de desarrollo de juegos, que fue reforzado con jóvenes recién formados en las universidades japonesas. Nintendo tiene sangre nueva e ideas diferentes para sus juegos.

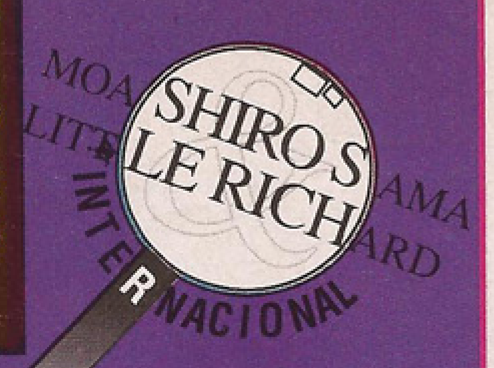
Los jóvenes integrantes del equipo de la empresa entienden perfectamente de software. Se toman el trabajo tan en serio que hasta hacen escenarios teatrales para poder desarrollar el movimiento de los personajes con más realismo. Para tener la seguridad de que los nuevos juegos van a agradar, Nintendo también invita a sus propios consumidores a probarlos y dar opiniones que puedan ayudar al perfeccionamiento del trabajo.

NEO-GEO YA TIENE FATAL FURY 2



Fatal Fury 2 fue el juego más esperado de los últimos tiempos por el público del Neo-Geo. Y valió la pena. Presentado hace poco en el Japón, el game mantiene la pareja de hermanos Terry y Andy Bogard. Los otros seis personajes son inéditos: Joe Higashi (China), Kim Haphwan (Corea), Big Bear (Australia), Cheng Sinzan (Inglaterra), Jubei Yamada (Japón) y Mai Shirami (Japón). ¡Ah! Mai es

Sega piensa lanzar dos nuevas versiones de consola 16 bits. Mientras tanto, Nintendo, NEC y SNK invierten para mejorar los juegos. ¡Acompañanos! ¡Este va a ser un año muy caliente!



la única mujer del juego.

Todos los luchadores tienen golpes diferenciados y más de una magia. Los escenarios de las luchas son lugares famosos, como el Gran Cañón, en los Estados Unidos, o el Coliseo, en Roma. Los combates hasta pueden ser jefe contra jefe, en un duelo de magias que provoca grandes estruendos. Si ya se te está haciendo agua a la boca, fijate en este pequeño detalle: el juego tiene 106 Mega de memoria. ¿Increíble, no?

KONAMI TAMBIEN FABRICA ACCESORIOS



¿A que no sabías ésta? Además de juegos bárbaros, la poderosa Konami también es una fiera para desarrollar accesorios para el Super Famicom (el Super NES de los japoneses). Una de sus invenciones es el joystick con membrana sensitiva. En lugar de botones, este tipo de control posee sensores que funcionan con el simple toque de los dedos del jugador, sin que tenga que hacer presiones o esfuerzos. El joystick sin cable para el Super Famicom también es obra de Konami.

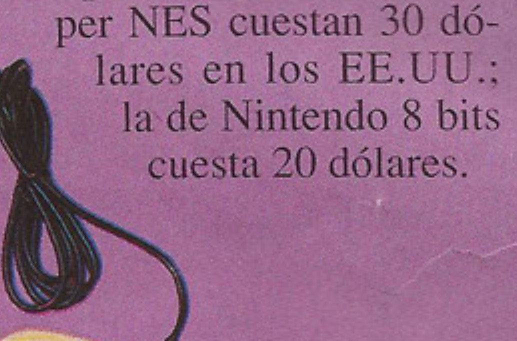
Ahora, más interesante todavía es el multiadaptador que conecta cuatro controles en el lugar de uno solo. Traduciendo: sirve para que hasta ocho personas puedan participar de un juego al mismo tiempo y conectadas a una única consola. El accesorio es muy útil para los complicados RPGs japoneses.

EL NUEVO JOYSTICK ACABA CON EL CALLO EN EL PULGAR

De tanto jugar al videogame, anda mucha gente por ahí con un callo en el pulgar. Eso sin hablar de los casos perdidos, personas que sufren inflamación del músculo del brazo de tanto jugar. El gran culpable de estos problemas es el botón Direccional, que en la mayoría de los joysticks tiene muy poco de cómodo.

Por esto el fabricante norteamericano Triax lanzó, en los Estados Unidos, un nuevo modelo de joystick que va a acabar con el callo en el pulgar de muchos gamemaníacos. El Turbo Touch 360, como se lo ha bautizado, usa un sensor en el lugar del tradicional botón Direccional. Para mover personajes y objetos en la pantalla, basta deslizar suavemente el dedo sobre el sensor.

Además de cómodo, el Turbo Touch es bastante preciso. Movimientos en diagonal, medialunas y vueltas completas con el Direccional se vuelven mucho más sencillos. El accesorio tiene el tradicional formato bumerang y viene hasta con botones para las funciones turbo o autofire. Las versiones para Mega Drive y Super NES cuestan 30 dólares en los EE.UU.; la de Nintendo 8 bits cuesta 20 dólares.





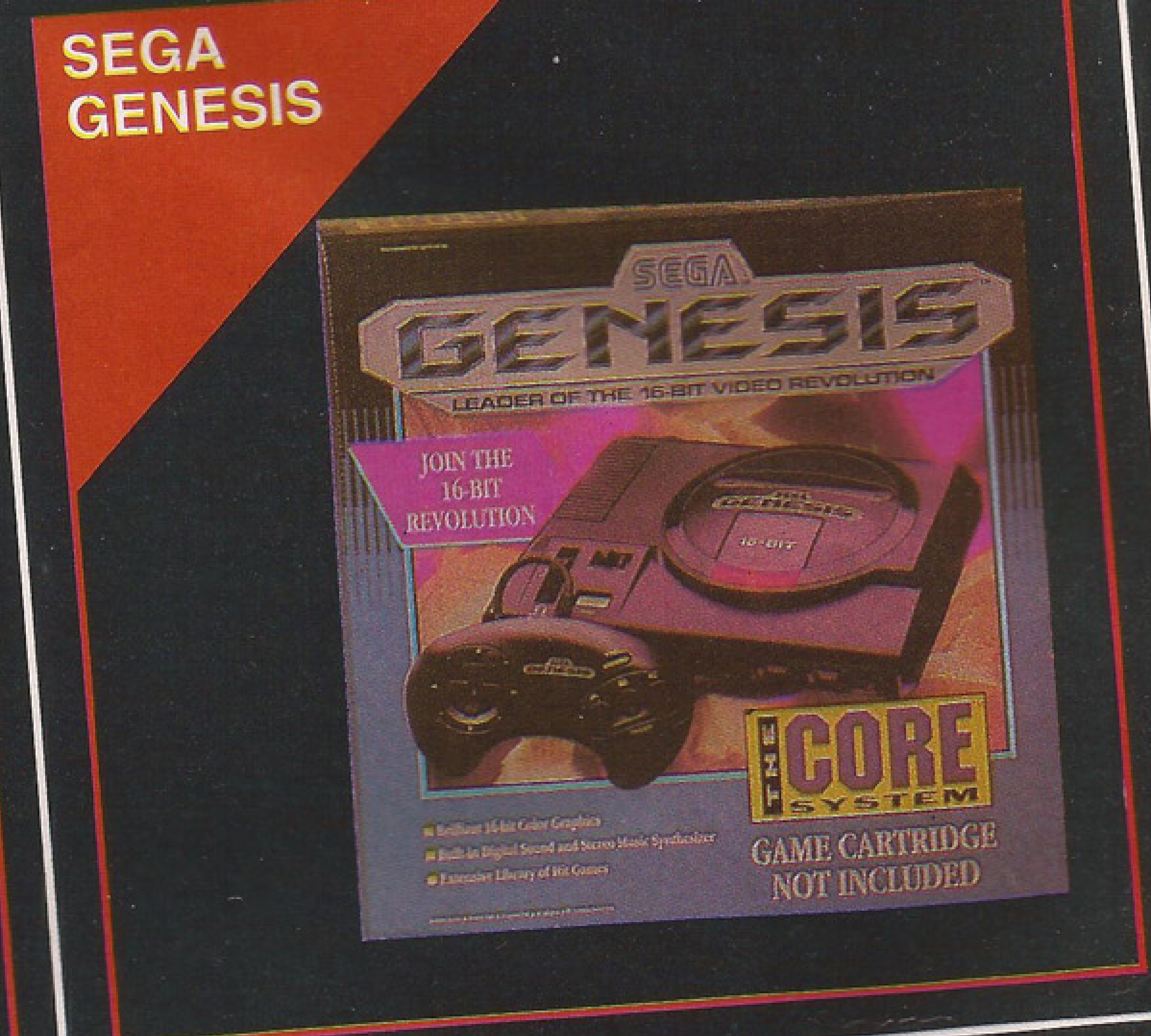


FAMILY GAME





SUPER NINTENDO



SEGA GENESIS


SUPER MARIO KART



MARIO PAINT

TDC...

DISTRIBUIDOS POR
NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
Guardia Vieja 4438, Capital, Tel: 89-8153 862-1192
VENTAS POR MAYOR UNICAMENTE



TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º	STREET FIGHTER 2
2º	SUPER MARIO WORLD
3º	SUPER STAR WARS
4º	FATAL FURY
5º	FINAL FIGHT
6º	TINY TOON
7º	TORTUGAS NINJA 4
8º	CORRECAMINOS
9º	SUPER MARIO KART
10º	STAR FOX

MEGA DRIVE

1º	SONIC 2
2º	STREETS OF RAGE 2
3º	PIT FIGHTER
4º	SONIC
5º	KID CHAMELEON
6º	TERMINATOR
7º	X-MEN
8º	FATAL FURY
9º	QUACK SHOT
10º	CHUCK ROCK

WINNER DE MAYO

Fernando Meana, de Capital

Concursá por 3 juegos de *Super Nes* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE MAYO

Leonardo Aguirre, de Morón

Concursá por 3 juegos de *Mega Drive* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 14 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	SUPER MARIO LAND
2º	TETRIS
3º	TORTUGAS NINJA 2
4º	MEGAMAN 2
5º	TINY TOON
6º	BATMAN
7º	BATTLETOADS
8º	MORTAL KOMBAT
9º	CASTLEVANIA 2
10º	STAR WARS

GAME GEAR

1º	SONIC 2
2º	SONIC
3º	SHINOBI
4º	SPIDERMAN
5º	OUT RUN
6º	GOLDEN AXE
7º	SUPER MONACO G.P.
8º	BATMAN RETURNS
9º	ALIEN 3
10º	CASTLE OF ILLUSION

WINNER DE MAYO

Diego A. Madrigali, de Rosario

Concursá por 3 juegos de *Game Boy* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE ABRIL

Matías Shapiro, de Capital

Concursá por 3 juegos de *Game Gear* obsequio de Gameland

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO 3
2º .... BATTLETOADS
3º .... FELIX THE CAT
4º .... TINY TOON
5º .... TORTUGAS NINJA 3
6º .... LOS PICAPIEDRAS
7º .... STAR WARS
8º .... MEGA MAN 5
9º .... DRAGON'S LAIR
10º .... STREET FIGHTER 2

MASTER

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º .... ASTERIX
4º .... GOLDEN AXE
5º .... DOUBLE DRAGON
6º .... SHADOW DANCER
7º .... CASTLE OF ILLUSION
8º .... TERMINATOR
9º .... TAZMANIA
10º .... TOM & JERRY

WINNER DE MAYO

Alfonso Bisakis, de Olivos

WINNER DE MAYO

Maximiliano Vega, de Quilmes

Concursá por una consola *Nintendo* obsequio de Bit Argentina

Concursá por una consola *Master System* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 14 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º	STREET FIGHTER 3
2º	STREET FIGHTER 2
3º	SUPER MARIO 3
4º	GOAL 2
5º	TINY TOO
6º	LOS PICAPIEDRAS
7º	THE SIMPSONS 2
8º	STREET FIGHTER 4
9º	BATTLETOADS
10º	PRINCE OF PERSIA

WINNER DE MAYO

Jonathan G. Sagrarini, de Don Torcuato

Concursá por una consola *Bitgame* obsequio de Bit Argentina

PC

1º	MONKEY ISLAND 2
2º	INDIANA JONES 4
3º	WING COMMANDER 2
4º	PRINCE OF PERSIA
5º	ELVIRA 2
6º	DUNE
7º	MANIAC MANSION
8º	INDIANAPOLIS 500
9º	OUT OF THIS WORLD
10º	PREHISTORIK

WINNER DE MAYO

Martín Westerdahl, de Berazategui

Concursá por 2 joysticks para PC obsequio de Action Games

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

DOS POSIBILIDADES PARA LA MISMA

Bit Argentina te presenta estos video juegos familiares de última generación con la avanzada tecnología de Microgenius. Además tenés más de 400 variantes de juego y los accesorios más increíbles. Linea de video juegos Bit, los únicos con 6 meses de garantía escrita.



BIT ARGENTINA: Av. Independencia 3485/7 (1225)



Capital Federal - Tel.: 97-0428, 93-3080

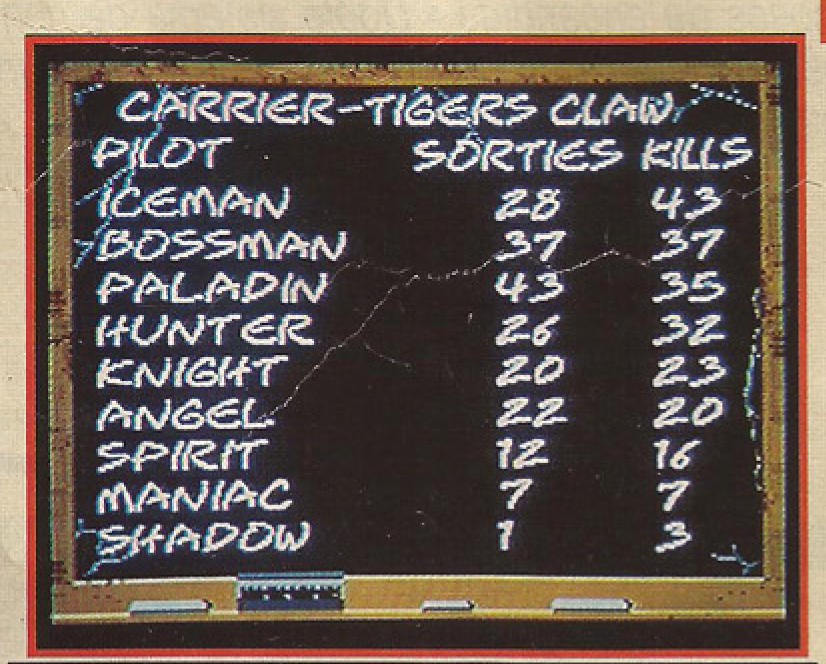


Diez de cada diez dueños de PC que gustan de los juegos simuladores, conocen y adoran Wing Commander. Y la versión para Super NES tendrá el mismo destino: cuenta con todo para ser un clásico, un juego de esos que no se pueden dejar de tener. Pero antes de aventurarnos por los cielos de Wing Commander, un aviso importante: el juego es muy técnico, lleno de detalles, difícil, y requiere un buen dominio del inglés. ¿Te animás? Entonces devorá las tres páginas de este artículo, para poder atacar con todo desde el comienzo.

LA TIERRA ESTA EN GUERRA CONTRA EL IMPERIO KILRATHI. EN MISIONES DE PATRULLA, ESCOLTA, O ATAQUE DIRECTO, VAS A LUCHAR CONTRA CAZAS ENEMIGOS Y CAPITAL SHIPS, QUE SON NAVES GRANDES.

VERSION FIEL

La versión para Super NES no tiene nada que envidiarle a la de PC. Claro, los gráficos son un poco menos detallados, pero el desafío, las funciones del avión, los comandos, las secuencias de animación, todo es casi igual. Vos comandás al piloto de una nave espacial que acaba de llegar de la base estelar Tiger's Claw. Dale el nombre que quieras. El tipo está más despistado que perro en cancha de bochas, pero quiere hacer carrera en la nueva base. Recibe una nave medio "fulera" para pilotear y comienza a participar de misiones con los ases del equipo, y tiene que tener muy atentas las neuronas. Pero ahora te vamos a mostrar cómo.



Al comienzo del juego, tu piloto es la "colita" del grupo. Sorties son las misiones; Kills son los enemigos abatidos.

CLUB DE LOS OFICIALES

El primer lugar que conoce tu piloto en la base es el club de los oficiales (officers club). Ahí se encuentra con un barman llamado Shootglass y dos personas sentadas a la mesa: Angel y Palladin, pilotos veteranos. También hay un arcade simulador de batalla espacial. Moviendo una flechita con el direccional, se puede conversar con las personas (dan consejos útiles), salir de la sala o jugar un poco en el arcade.

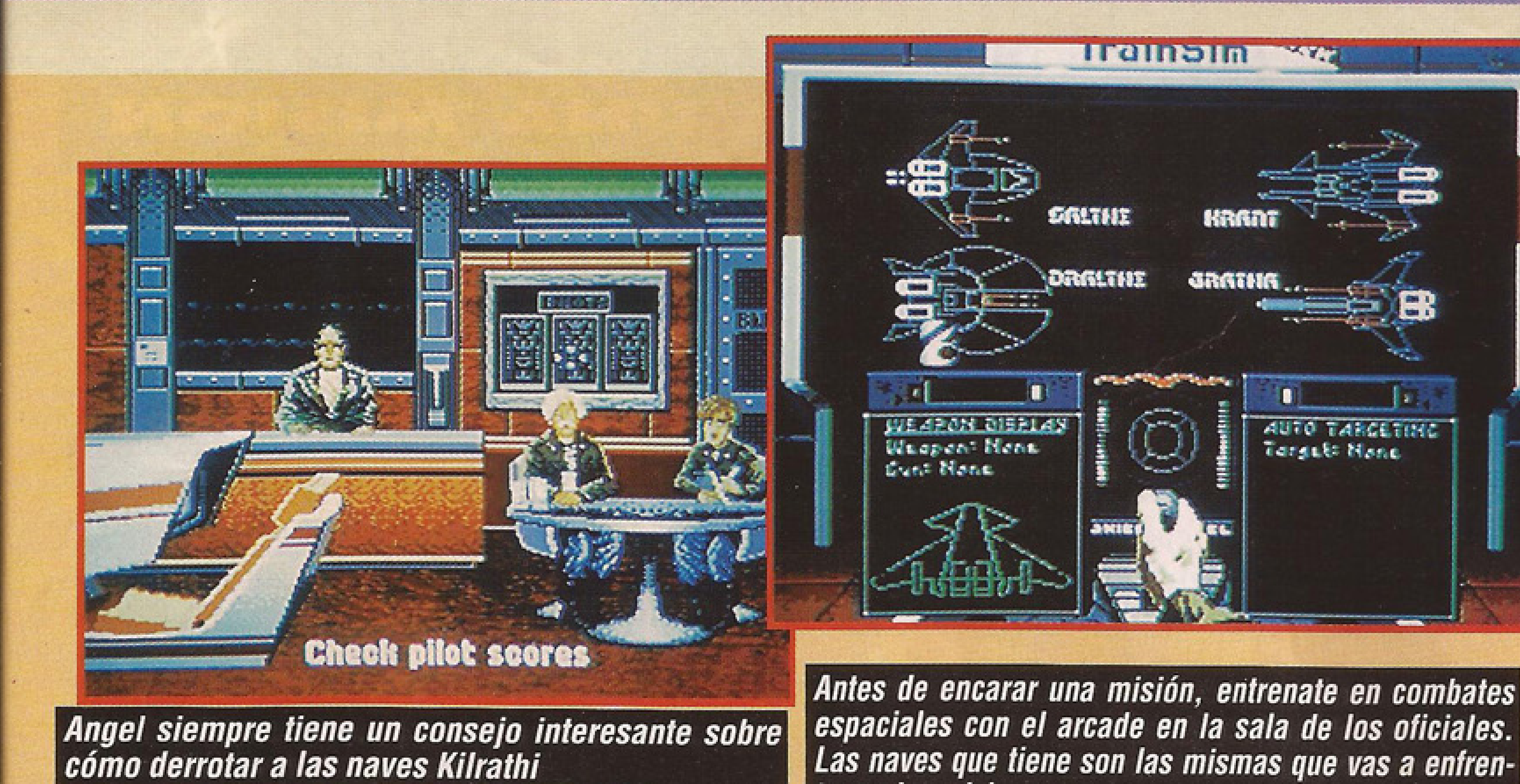
RECIBIENDO UNA MISION

Al salir de la sala de los oficiales, el piloto tiene que pasar por un dormitorio para llegar a la sala del briefing, donde recibirá su misión. Será el líder y tendrá un wing, compañero que volará todo el tiempo a su lado. El comandante habla hasta por los codos, pero vos escuchalo pacientemente hasta el final. Todas las informaciones son importantes: no te pierdas una palabra.



Cada misión tiene varias etapas. En el mapa estas etapas son identificadas con el nombre NAV (NAV 1, NAV 2, NAV 3, etc.)





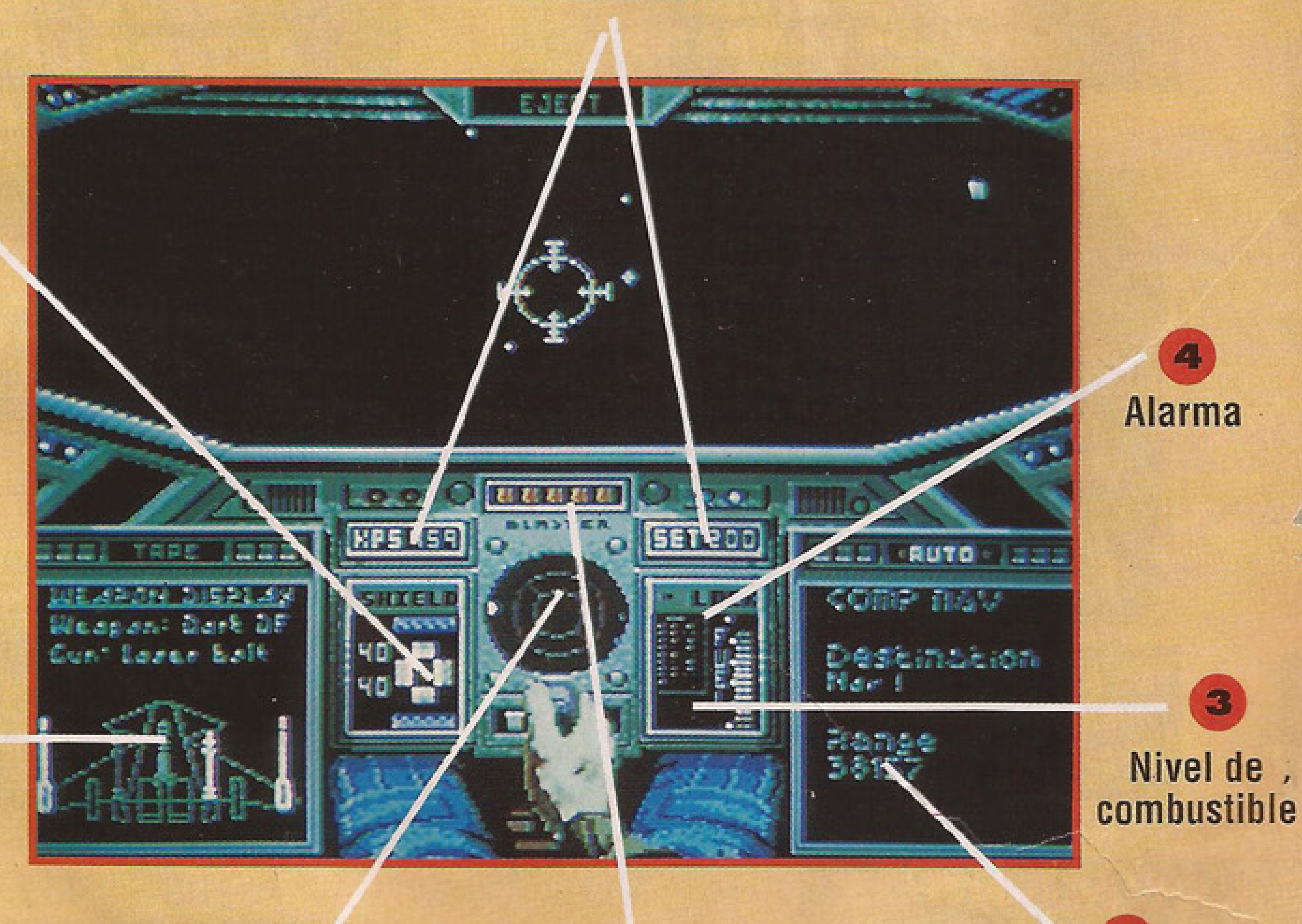
Angel siempre tiene un consejo interesante sobre cómo derrotar a las naves Kilrathi

Antes de encarar una misión, entrenate en combates espaciales con el arcade en la sala de los oficiales. Las naves que tiene son las mismas que vas a enfrentar en las misiones.

COMANDOS DE LA NAVE

A medida que vayas teniendo éxito en las misiones, vas a ir recibiendo promociones. Además de coleccionar medallas en tu uniforme, ganás naves cada vez más poderosas. Sus funciones son prácticamente iguales, pero lo que cambia es el desempeño. Vamos a comenzar explicando los comandos de tu primera nave.





1 El SET funciona como un piloto automático, manteniendo la nave a velocidad constante. Para aumentar la velocidad, apretá R; para disminuirla, usá L. El indicador KPS muestra la velocidad real que está desarrollando tu nave.

2 Los puntos blancos en el radar son los objetos inmóviles. Los azules son tus aliados. Los rojos son las naves enemigas. Cuanto mayores son los puntos, más cerca están.

3 En condiciones normales de vuelo, se gasta poco combustible. Pero cuando usás el After Burner (una especie de turbo), disminuye a los piques.

4 Cuando tu nave está bajo la mira de un enemigo, empezará a sonar la alarma Lock.

5 Cuando usás mucho tus cañones, se recalientan y se traban durante algunos instantes. Cuando esto ocurre, se apagan todas las luces del indicador Blaster.

6 Tu nave está equipada con escudos de protección. El indicador muestra el estado de funcionamiento de estos.

7 Usá Select + L para accionar el check control. La opción damage muestra los daños sufridos en combate; la weapons display muestra los cañones y misiles de los que disponés. Para seleccionar los misiles, apretá Select + A.

8 La computadora de a bordo tiene tres funciones: Comp Nav para navegación, Vid-Com para comunicación, y Auto Targeting, para identificar los objetos más cercanos a vos (naves, bases, etc.). Apretá Select + R para accionar estas funciones principales.

COMO USAR LAS FUNCIONES DE LA COMPUTADORA DE A BORDO

Comp Nav es la función de navegación de tu nave. Trae programado en la memoria el trayecto que vas a tener que hacer en cada misión.

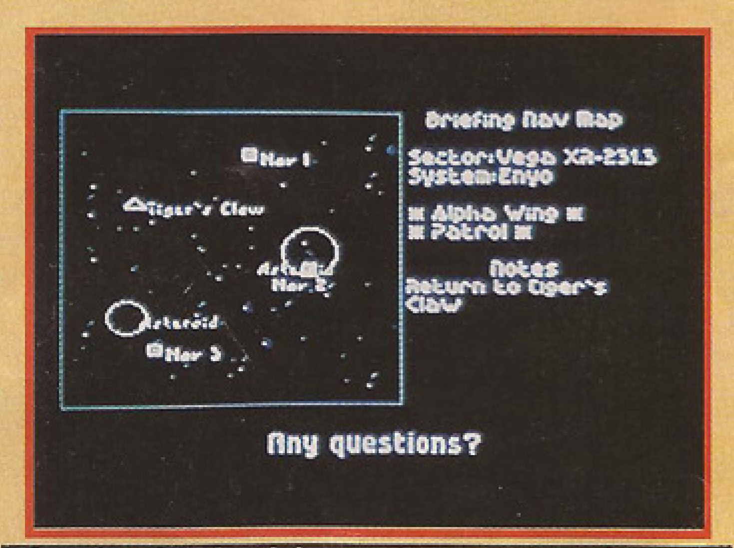
La función Vid-Com tiene opciones para comunicarte con las cosas que están a tu alcance: tu compañero, tu enemigo o incluso la base, según el caso. Para elegir una de las funciones, apretá solamente X. A partir del momento en que elegís con quien querés hablar, aparece otro menú con los diálogos posibles en esa situación. Usá nuevamente Select + X para seleccionar y apretá X para confirmar.

La función Auto-Targeting no tiene desdoblamientos. Identifica automáticamente el objeto más cercano a tu nave y la distancia a que está. El Auto-Targeting es muy útil en una situación de combate, pues identifica el modelo de la nave enemiga. Y con esta información, vos vas a saber cómo enfrentarla, ¿entendido?

PROCEDIMIENTO BASICO PARA UNA MISION

1 Viaje hacia el primer NAV

El lugar de las misiones queda a millares de kilómetros de la base. Para realizar el recorrido, usá el Jump Space, una supervelocidad. Apretá Select + Y. El Jump Space se desconecta automáticamente cuando vos ya estás cerca de tu destino. Detalle: el destino ya está programado en tu computadora de a bordo. No es preciso preocuparte por él. Para ir a los NAVs siguientes y volver a la base, usá el mismo procedimiento.



Apretando X, el juego te muestra el mapa de la misión, con los puntos que deben ser alcanzados.



En viajes espaciales, es muy común toparse con un campo de asteroides. 230 KPS es una buena velocidad para atravesarlos.

2 Persecución de los Enemigos

De repente, aparecen unos puntos rojos en tu radar. Identificá la nave enemiga en el Auto-Targeting de la computadora de a bordo y verificá la distancia. A través del radar, localizá al enemigo. Tomá la iniciativa del ataque y colocá al adversario en tu mira. Si está muy lejos, da un toquecito en el Y para usar el After Burner y llegar más cerca. Mientras no hayas acabado con todos los enemigos, no podés viajar a la siguiente NAV.

UNA BUENA VELOCIDAD PROMEDIO PARA LOS COMBATES ES LA DE 420 KPS

NO TE OLVIDES QUE TENES UN COMPAÑERO VOLANDO A TU LADO. POR EL VID-COM, PODES PEDIRLE AYUDA PARA LOS COMBATES



No hay límite de tiempo para cumplir tu misión. Pero liquidá enseguida al enemigo o va a empezar a cazarte a vos.

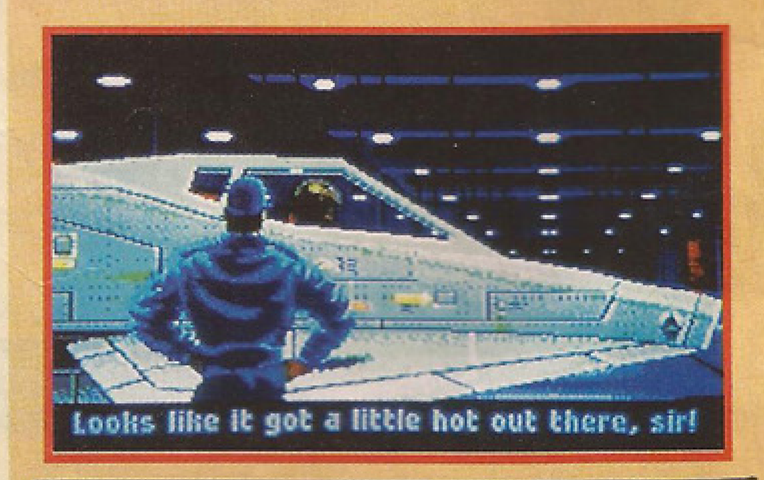
3 Fuga de una Persecución

Cuando menos se espera, la alarma Lock comienza a sonar: estás en la mira de alguien. Sólo hay dos salidas: escapar con una maniobra genial o pedir auxilio a tu compañero. En caso de que elijas la segunda opción, accioná el Vid-Com de la computadora de a bordo y llamá al wing. En una situación de estas, podés enviar un mensaje tipo "Help me out here!", o sea: ¡Socorro!. Dependiendo del nivel de habilidad del wing, podrá sacarte o no del apuro.

LA MEJOR MANIOBRA DE FUGA ES LA VERTICAL: O HACIA ARRIBA O HACIA ABAJO. HUNDI EL DEDO EN EL AFTER BURNER Y SALI DEL PASO RAPIDITO.

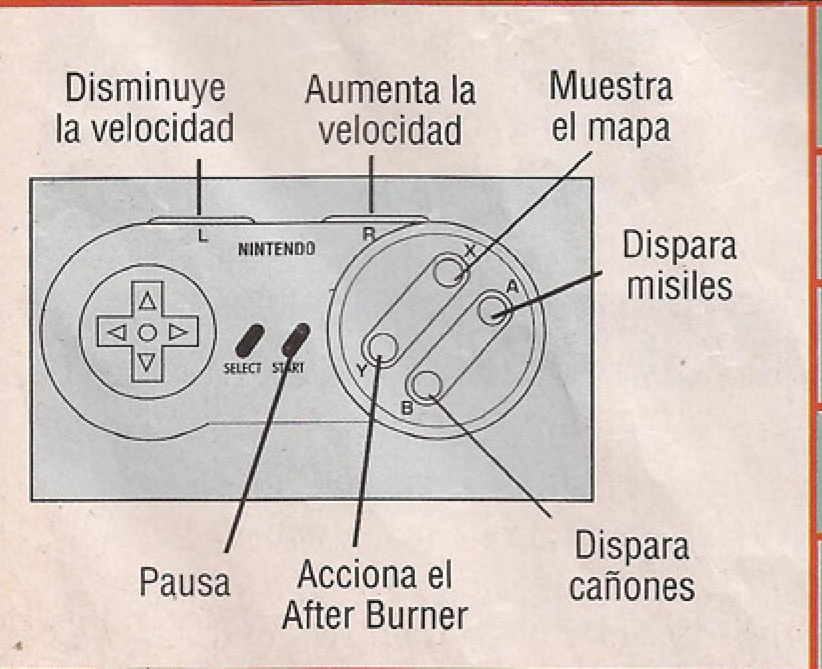
4 Volviendo a Tiger's Claw

Después de cumplir todas las etapas de tu misión, estás listo para volver a la base. Al acercarte a Tiger's Claw, pedí autorización para aterrizar por el Vid-Com. La frase clave es "Request landing." Entonces aparece una X en tu video para indicar el lugar de aterrizaje. La velocidad ideal para la aproximación está alrededor de los 170 KPS.



¡Volver con vida de una misión ya es una gran victoria! Dependiendo de tu éxito, podrás ser ascendido. Ahora ya sabés todo lo necesario para empezar a disfrutar de Wing Commander. ¡Buena suerte!

REVISANDO LOS COMANDOS



Select + Y	Viajás en Jump Space
Select + R	Das acceso a las funciones de la computadora de a bordo
Select + X	Abrís los menúes del Vid-Com .Apretá X para confirmar.
Select + L	Das acceso a las funciones del check control.
Select + A	Seleccioná las armas del Weapon List en el check control.

PARA LLEGAR AL FINAL, HAY

ELECTROLAB FAMILY GAME
Modelo 1992
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

SUPER FAMILY
ELECTROLAB ENDING-MAN
Con auriculares stéreo
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

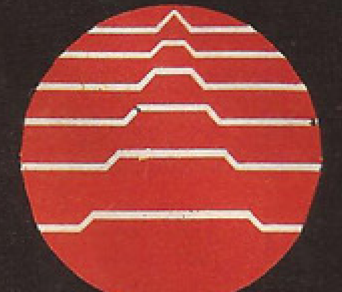
Gran colección de
cartuchos-juegos
intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de

IMPORTA Y GARANTIZA



ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

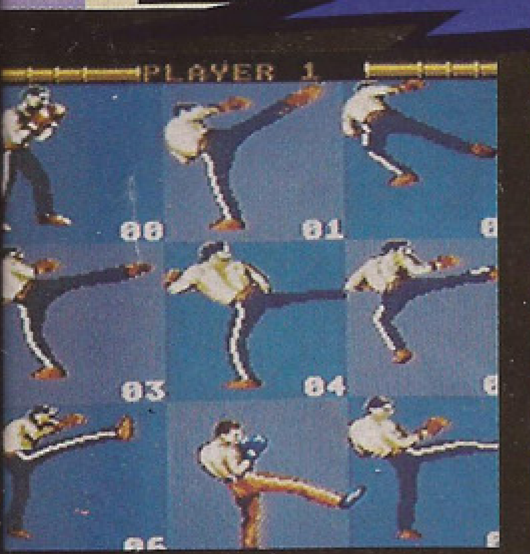
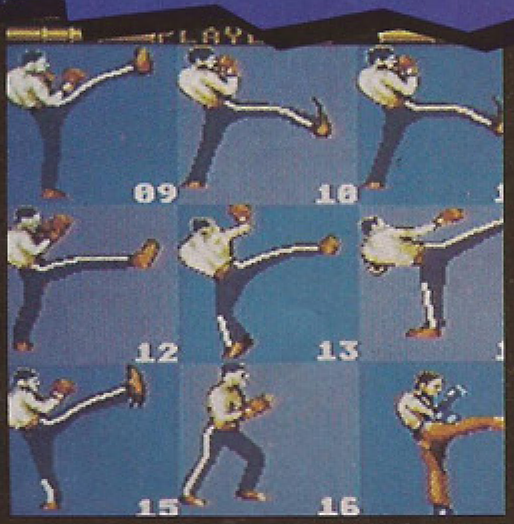
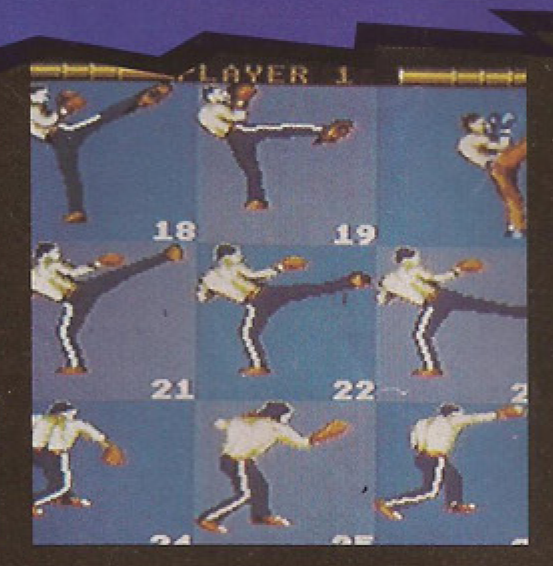
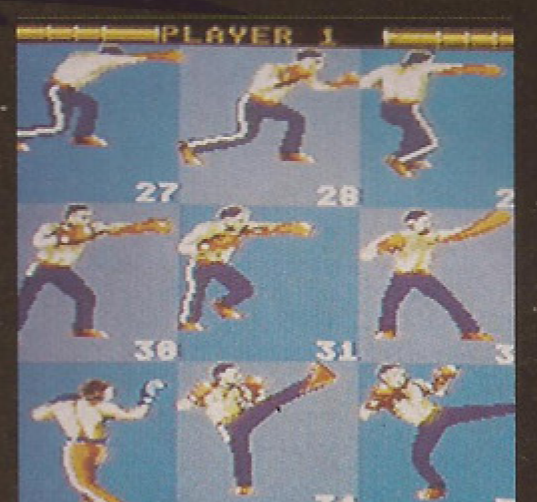
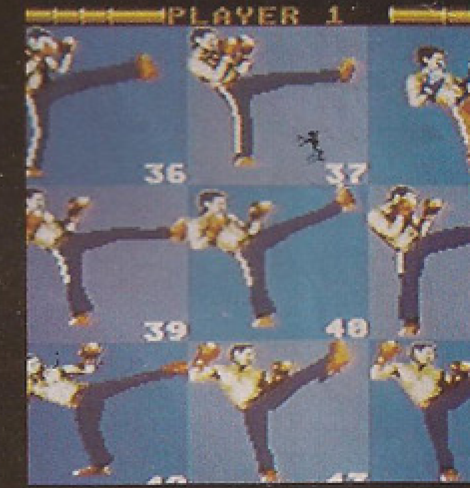
BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP KARATE

Este es el game de lucha más técnico y realista que apareció para el Super NES. ¿Sabés cuántos movimientos podés hacer? Más de 50. Es cosa de locos. Todas las variaciones posibles de los golpes de full-contact, una de las luchas más completas que existen. Un delirio. Los luchadores son superarticulados y sus movimientos están tan bien hechos que ni parece un videogame. Eso sí, como los programadores prefirieron perfeccionar los movimientos, no sobró mucha memoria para los escenarios y el fondo musical, que son poco variados. Pero para los que gustan del full-contact, lo que vale es el realismo. ¡Y en eso el juego es "the best"!

Está atento a los reflectores: son los medidores de energía de los luchadores. ¿Original, no?

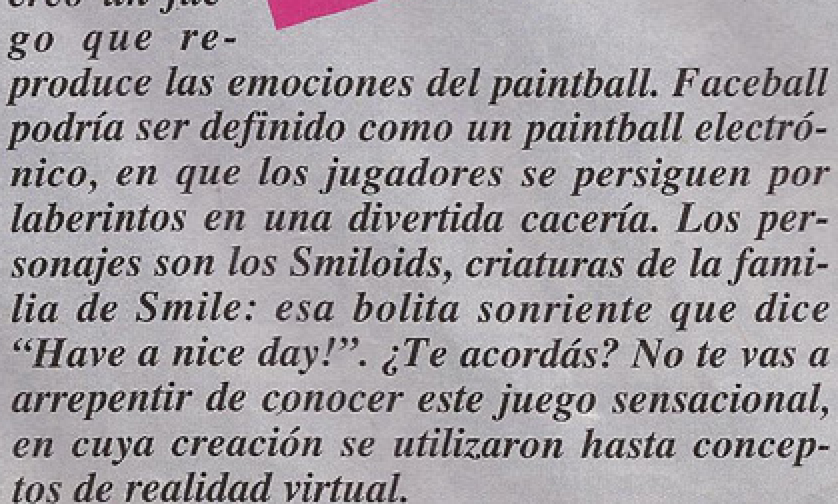


GOLPES OPCIONALES

FACEBALL 2000

Lo que más abunda son los games que simulan algún deporte: natación, fútbol, básquetbol, skate, etc. Pero por primera vez, alguien creó un juego que reproduce las emociones del paintball. Faceball podría ser definido como un paintball electrónico, en que los jugadores se persiguen por laberintos en una divertida cacería. Los personajes son los Smiloids, criaturas de la familia de Smile: esa bolita sonriente que dice "Have a nice day!". ¿Te acordás? No te vas a arrepentir de conocer este juego sensacional, en cuya creación se utilizaron hasta conceptos de realidad virtual.



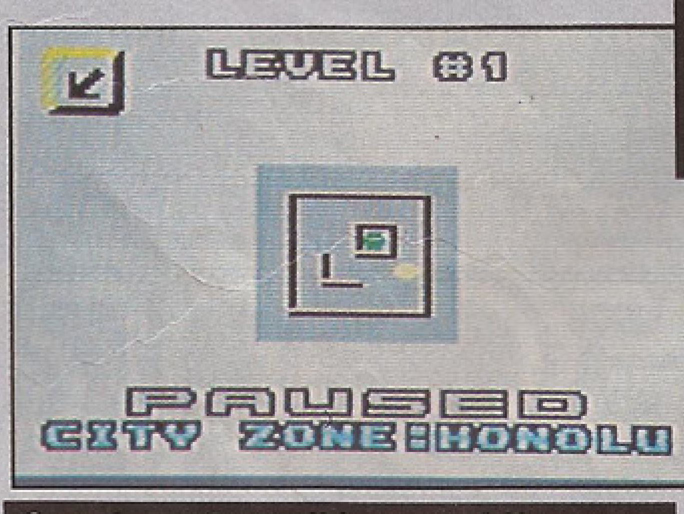
ITEMS

Cyberzone

Una de las modalidades del juego es la Cyberzone. El objetivo es completar 40 fases, y, al final, enfrentar al Jefe Smiloid. Para pasar de nivel, es necesario despachar smiloids hasta que el campo Tags quede con el número cero. Sólo entonces desaparecerán las paredes negras del laberinto, revelando la salida de la fase: un círculo verde que guiña. Jugando en pareja, vos y tu compañero lucharán juntos contra los enemigos. Incluso si uno de los dos pierde sus tres vidas y queda fuera del juego, en la fase siguiente volverá a la actividad. Cuando uno de los dos jugadores pasa, el otro puede acompañarlo.

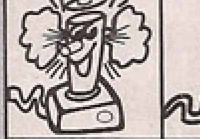


Disparale a los smiloids que guiñan. Liberan ítems que aumentan tus poderes.



Cuando estés perdido, apretá X para ver tu posición en el mapa.

FACEBALL 2000 Bullet-Proof	
Acción	1 ó 2 jugadores



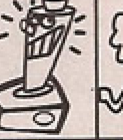
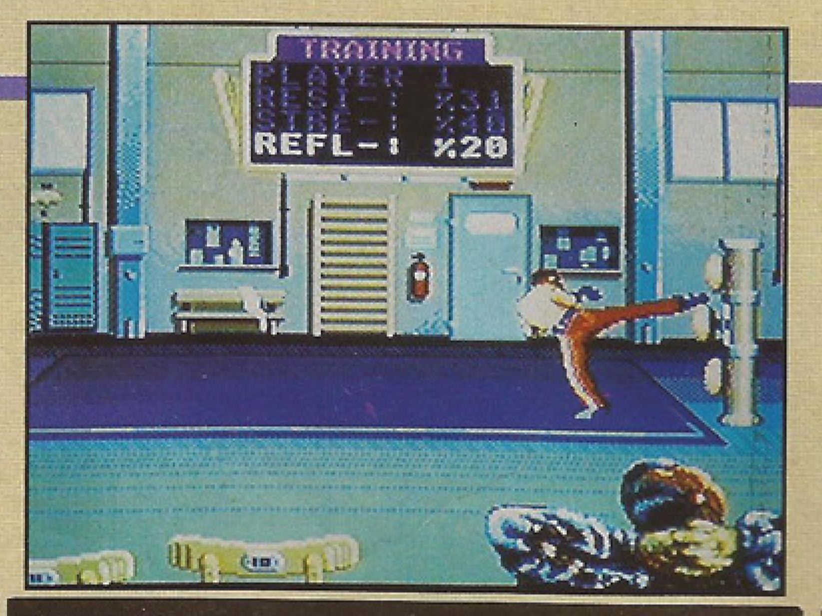



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Lucha de Maestros

Podés controlar 18 movimientos de una sola vez con el joystick. Cinco de ellos son fijos, y los otros 13 pueden ser elegidos entre 55 opciones que ofrece el juego. No te asustes, que enseguida te decimos cómo funciona todo esto. Es importante saber que sólo los golpes correctos y dados en el momento justo alcanzan al adversario. Si vos no calculás bien la distancia para los golpes, no le vas a acertar ni a la sombra.



Antes de encarar una pelea, entrenate para aprender la distancia correcta para cada golpe.

2 ítems importantes del menú principal: Training (entrenamiento) y Choice Hits (para elegir golpes)

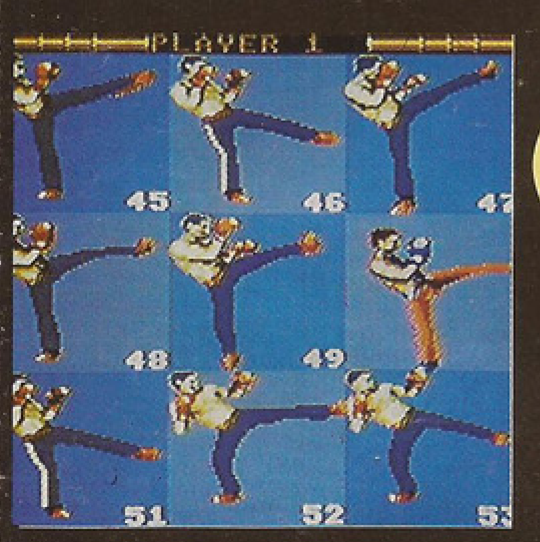
GOLPES FIJOS

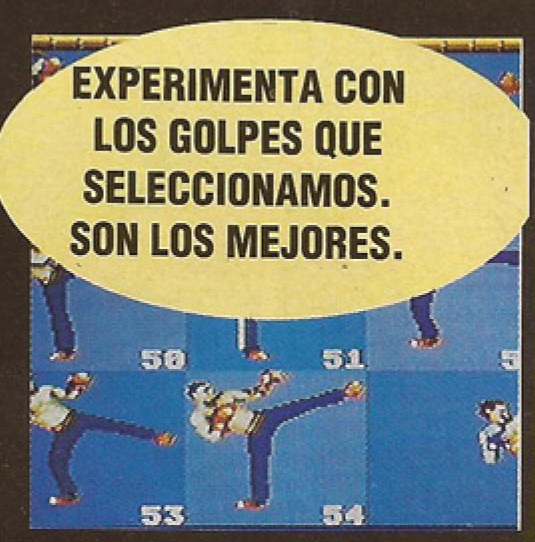
A - El luchador da un paso adelante y dispara un puñetazo.

↓ - Movimiento defensivo

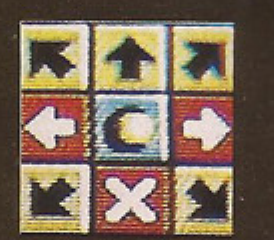
X - El luchador da un puñetazo, gira el cuerpo y da otro puñetazo en la cara del adversario.

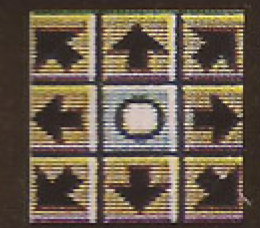
R y **L** - Disparan golpes poderosos con los pies, pero de uso limitado.



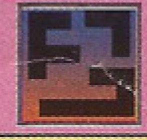
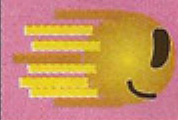
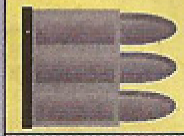
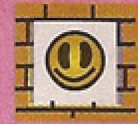


Podés elegir 13 golpes entre los 55 disponibles en este menú. Paseando por la pantalla con el Direccional, se pueden ver uno por uno los golpes en movimiento. Cuando encuentres uno que te guste, apretá B y una de las flechitas de los direccionales a la derecha se encenderá. Nuevamente usando el Direccional, elegí una flechita y apretá B para programar el golpe. ¿Genial, no? Vos elegís los movimientos, los programás en el joystick de la manera que te guste... todo queda a gusto del consumidor.





En el Direccional de arriba, no podés programar movimientos para las flechas rojas: son para los movimientos fijos. En el Direccional de abajo, todas las posiciones son programables, pero para usarlas durante la lucha, tenés que apretar junto con la X.

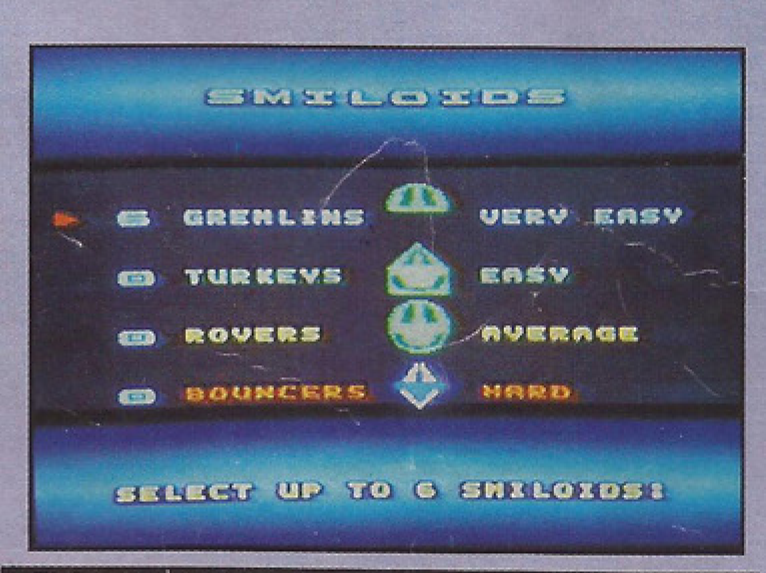
	Da inmunidad temporaria.
	Congela los smiloids por instantes.
	Te deja "invisible".
	Revela la ubicación de los enemigos en el mapa.
	Aumenta tu cartel a 500 puntos.
	Aumenta la velocidad del jugador.
	Aumenta la velocidad de salida de los tiros.
	Da un punto más al total de los blancos alcanzados.
	Vida extra.

Arena

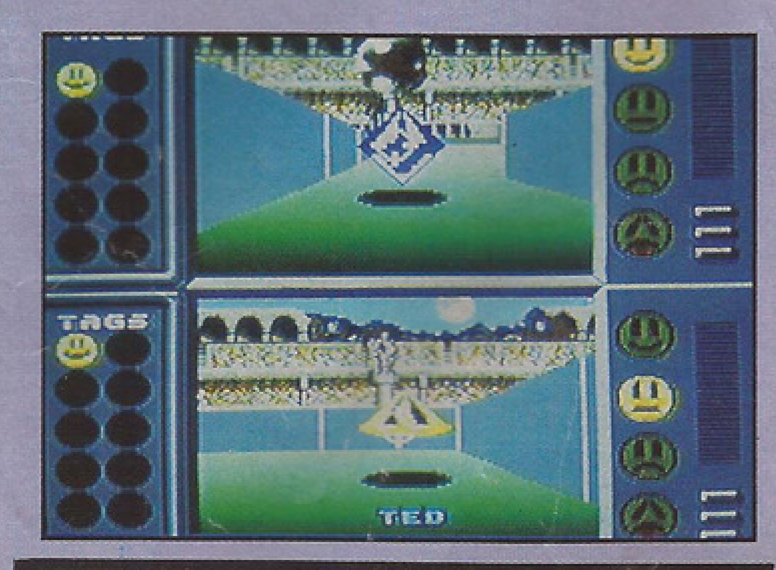
Es una opción del juego en que vos desafiás a otro participante o a la computadora. No hay ítems, ni paredes negras ni salidas: quien primero consigue acertarle al otro 10 veces, gana. Se puede elegir el tipo de laberinto en que se va a desarrollar el combate: cuando aparece el mapa, colocá el Direccional hacia los lados. Elegí hasta el nivel y cantidad de enemigos que vas a enfrentar.

Shit Face

El nivel de energía de los jugadores es indicado por las diferentes expresiones del smiloid (en el ángulo de la pantalla). A cada tiro o rozón sufrido, tu smiloid entristece un poco hasta quedar con Shit Face (mejor no lo traducimos...). Al recibir el tiro de gracia, vos ganás un irónico "Have a nice day" y perdés tu vida.



El juego se convierte en una locura divertidísima cuando vos y tu desafiante colocan smiloids controlados por la computadora en la batalla. ¡Sálvese quien pueda!



Si conseguís quedarte un tiempo parado en el laberinto, recuperarás un grado de tu medidor de energía. Pero es difícil...

GAME GENIE

Desatá
el poder de
tus videojuegos.
Más poder,
más velocidad,
más armas,
vidas infinitas,
saltar más alto,
pegar más fuerte,
una verdadera
genialidad



AVIATOR 2 QS-153

Para máquinas
originales Nintendo,
Bitgame 100
y compatibles.
Aviator 3 QS-156:
Exclusivo para
máquinas
Sega Megadrive

ESTE ES EL EQUIPO DE TU PROXIMA AVENTURA

VIDEOMATION



Dejá que tu imaginaci
juegue dentro de la T
Un cartridge q
te permitirá hac
tus propios dibuj

FLIGHTGRIP 2 QS-129N

Para máquinas
originales Nintendo,
Bitgame 100
y compatibles
Flightgrip 3 QS-130:
para máquinas
Sega Megadrive



INTRUDER 2 QS-149

Para máquinas
originales Nintendo,
Bitgame 100
y compatibles
Intruder 3 QS-150:
Exclusivo para
máquinas
Sega Megadrive



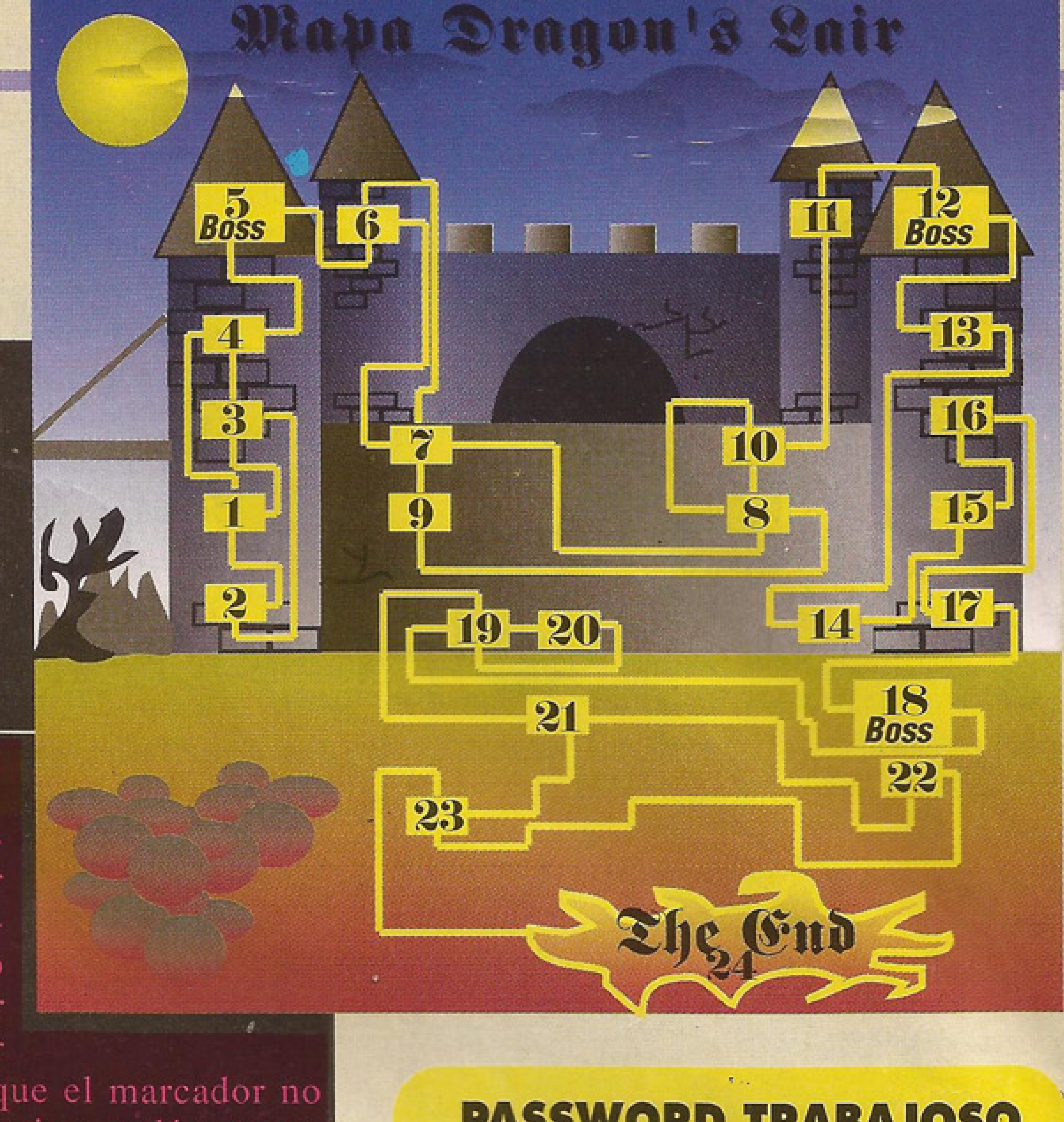
PCHIMERA 2 QS

El más avanz
joystick de ma
Para máqui
originales Ninter
Bitgame
y compatib
Chimera 3 QS-1
Exclusivo p
máqui
Sega Megad



Dragon's Lair

Las peripecias de Dirk, el Audaz, ya son un clásico en los arcades, Nintendo 8 bits, Game Boy, computadoras PC y Amiga. Ahora llegó el turno del Super NES para mostrarnos la más nueva aventura de este caballero medieval contra los eternos raptores de su amada princesa Daphne. Dragon's Lair es un juego para gamemaníacos con nervios de acero. Largo, difícil, y lleno de maniobras. Hasta para digitar un simple password vas a tener trabajo. Echá solamente un vistazo al mapa del castillo para ver lo que te espera.



Dos salidas

Cuando termina una fase, se abre el camino para la etapa siguiente. Estos caminos quedan permanentemente abiertos en el mapa del castillo, lo que te da la posibilidad de volver a fases anteriores cuando quieras. Hay también un detalle traicionero en el juego: algunas fases tienen dos salidas. Una abre camino para la etapa siguiente, mientras que la otra te lleva al comienzo de la misma fase. Pero a veces el juego se vuelve tu amigo y te da, al azar, una pantalla de bonus al final de una etapa.

Vidas infinitas

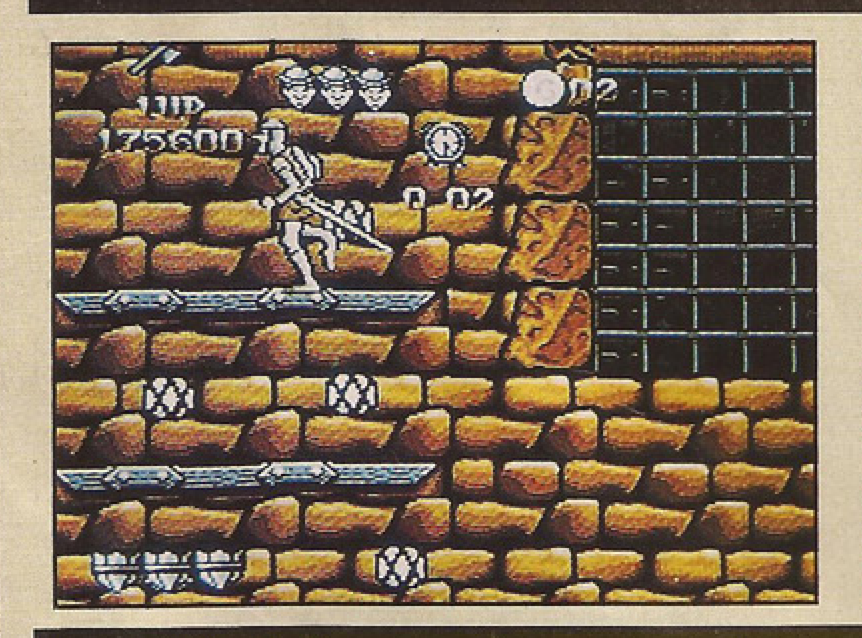
Enseguida de la primera fase podés tomar tres vidas. Después tirate en un agujero cualquiera para volver al comienzo y hacer todo de nuevo. Aunque el marcador no muestre más que tres caritas, podés acumular cuantas vidas quieras. Como podés volver a la primera fase cuando lo desees, basta recurrir a este truco milagroso para reponer tu stock de vidas.

PASSWORD TRABAJOSO

Después de enfrentar cada jefe (incluso el último) el juego te da passwords que combinan letras y números. Pero para digitarlas al comienzo del juego. Dirk debe llevar las bolas con letras hasta los agujeros marcados con banderitas en el fondo del agua. Entrar con un password en este juego da tanto trabajo como en cualquier otra fase.



Atención: las bolas deben ser colocadas a la derecha de las banderitas con el número correspondiente.



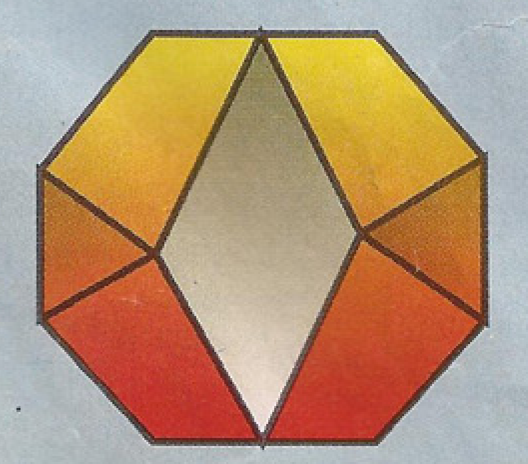
La pantalla de bonus es siempre igual. Corré hacia la plataforma más alta, tomá el relojito que está en el diamante de la derecha y ganá más tiempo para hacer esa etapa.

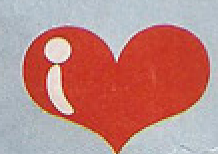


En la primera fase hay también una pantalla de bonus. Entrá en el agujero que muestra la foto y hacete una fiesta. Siempre que vuelvas a la primera fase, esta pantalla estará disponible para vos.

ITEMS

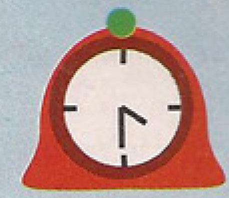
Para agarrar los ítems del juego, tenés que dar espadazos en estos diamantes.





CORAZON - Vida extra.

ESCUDO - Recupera tu nivel de energía. Podés acumular cuatro como máximo.



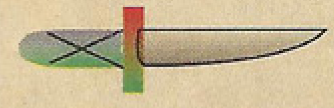
RELOJ - Da un tiempo extra para terminar la fase.



MONEDA - Vale puntos.

ARMAS DE LARGO ALCANCE

Además de la espada, Dirk tiene tres armas más a elección para alcanzar a los enemigos a la distancia. Para encontrarlas y cambiar una por otra, basta juntar los diamantes. El uso de cada arma es ilimitado.



CUCHILLO - La más débil.

HACHA - Tiene fuerza mediana.



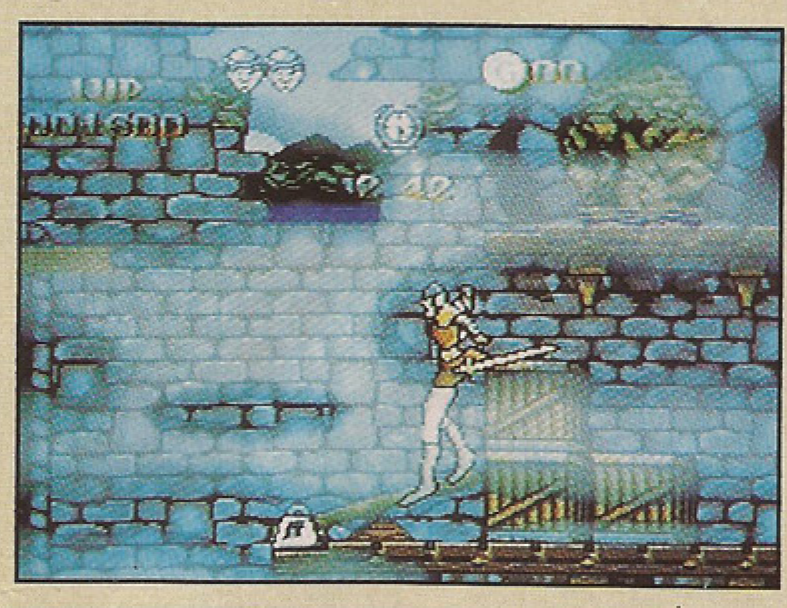
ESTRELLA - Es la más fuerte, pero tiene un defecto: vuelve hacia Dirk y, si le pega, le quita energía.

ALGUNOS CONSEJOS UTILES

Las fases de Dragon's Lair son todas del tipo laberinto. Es una de subidas y bajadas, saltos aquí y allá todo el tiempo. Por todas partes hay murciélagos y serpientes que te dificultan el camino. Y el más molesto es el dragoncito volador que persigue a Dirk por todas partes. Detalle: el tiempo para completar la fase es limitado. Además de todas las dificultades para encontrar el camino de las piedras, vas a tener que abrir pasajes. Fijate algunas cosas que tenés que hacer para seguir el camino de las piedras.

Sube y baja

Ciertos elevadores no bajan con el peso de Dirk. Cerca de ellos siempre hay un sube y baja con un pesito. Saltá en él para que el objeto caiga sobre el elevador, haciéndolo bajar.



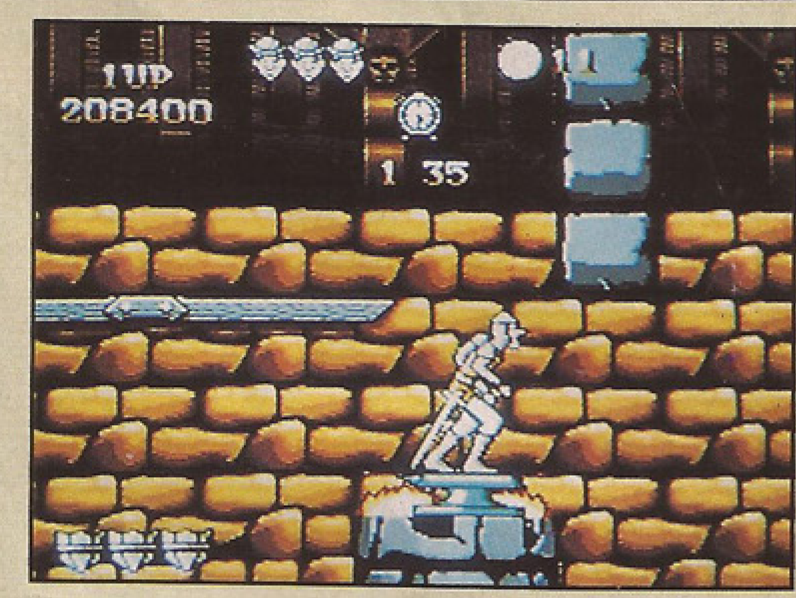
Burbuja

Cada vez que Dirk cae en el agua, surge una burbuja de aire para protegerlo. Podés dirigir la burbuja hacia donde quieras, e inclusive empujar objetos con ella.



Bigornia

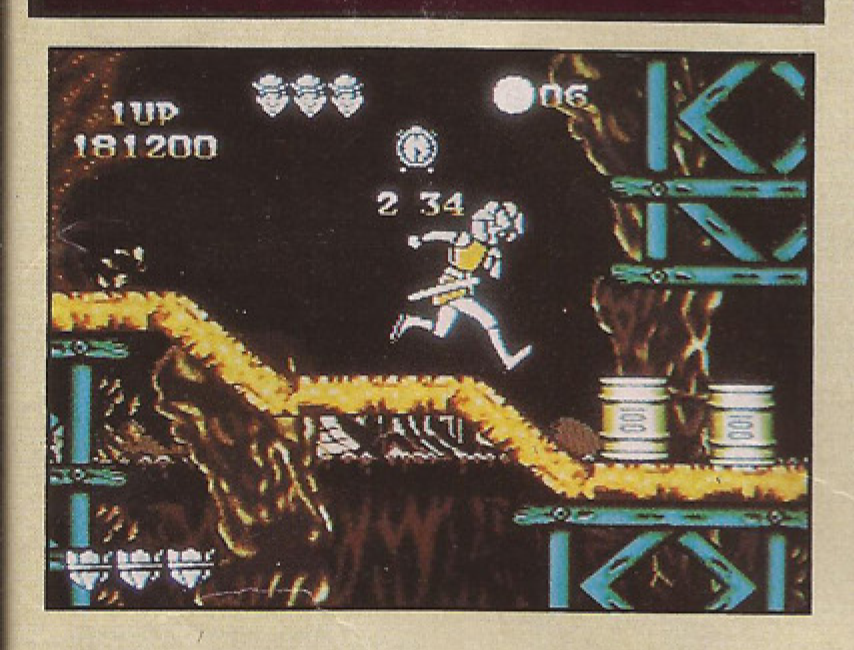
En este juego, pies quemados son la muerte cierta. Si no podés evitar caer sobre el fuego, empujá la bigornia sobre las llamas y pisá con seguridad.



Barril

Normalmente los barriles que impiden un pasaje no se pueden sacar.

Buscá cerca otro barril que puedas empujar, tirándolo contra el primero. Los dos van a explotar y dejarán abierto el pasaje.





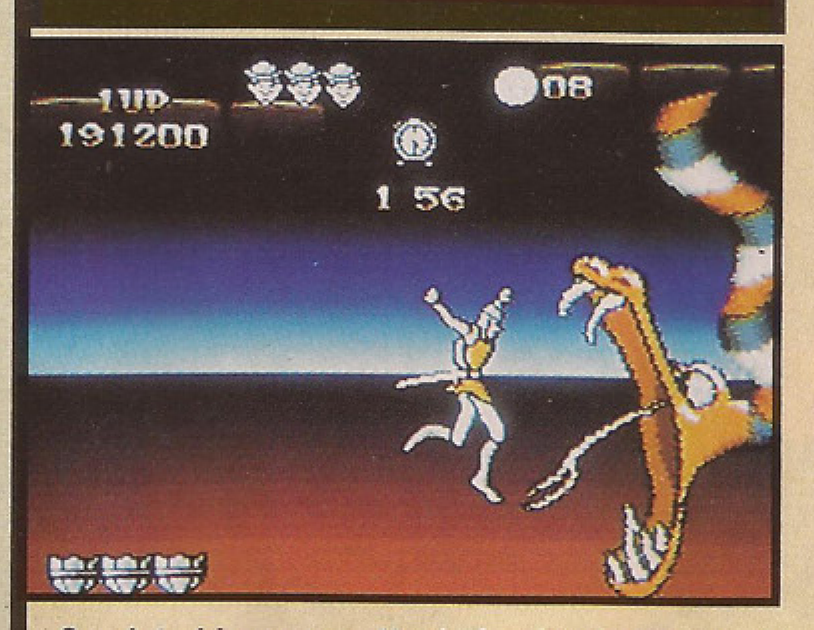
DRAGON'S LAIR / Elite

Acción	1 ó 2 jugadores	4 Mega

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ESTRATEGIAS PARA DERROTAR A LOS JEFES

Fase 5 - Serpiente



Quedate bien en medio de la plataforma cerca de ella, tirando contra los bichitos que embisten contra vos. Cada vez que ellos te dan respiro, volvete hacia la serpiente y dispará tu arma dentro de su boca. Antes de salir de la fase, vas a tener que enfrentar a otra serpiente igualita, usando también la misma estrategia.

Fase 12 - Murciélago



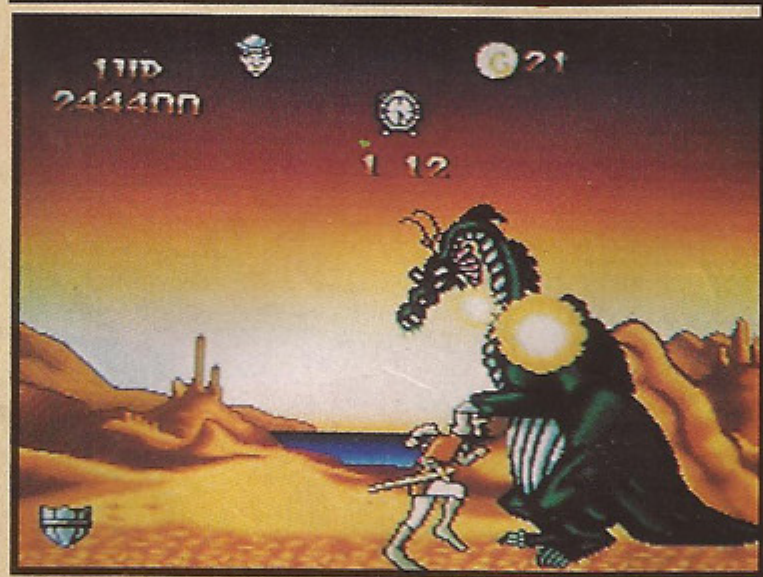
No dejes que te toquen las ondas de radar del murciélago. Al mismo tiempo tratá de quedarte cerca de él para atacarlo en los ojos siempre que puedas.

Fase 18 - Llama

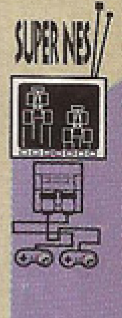


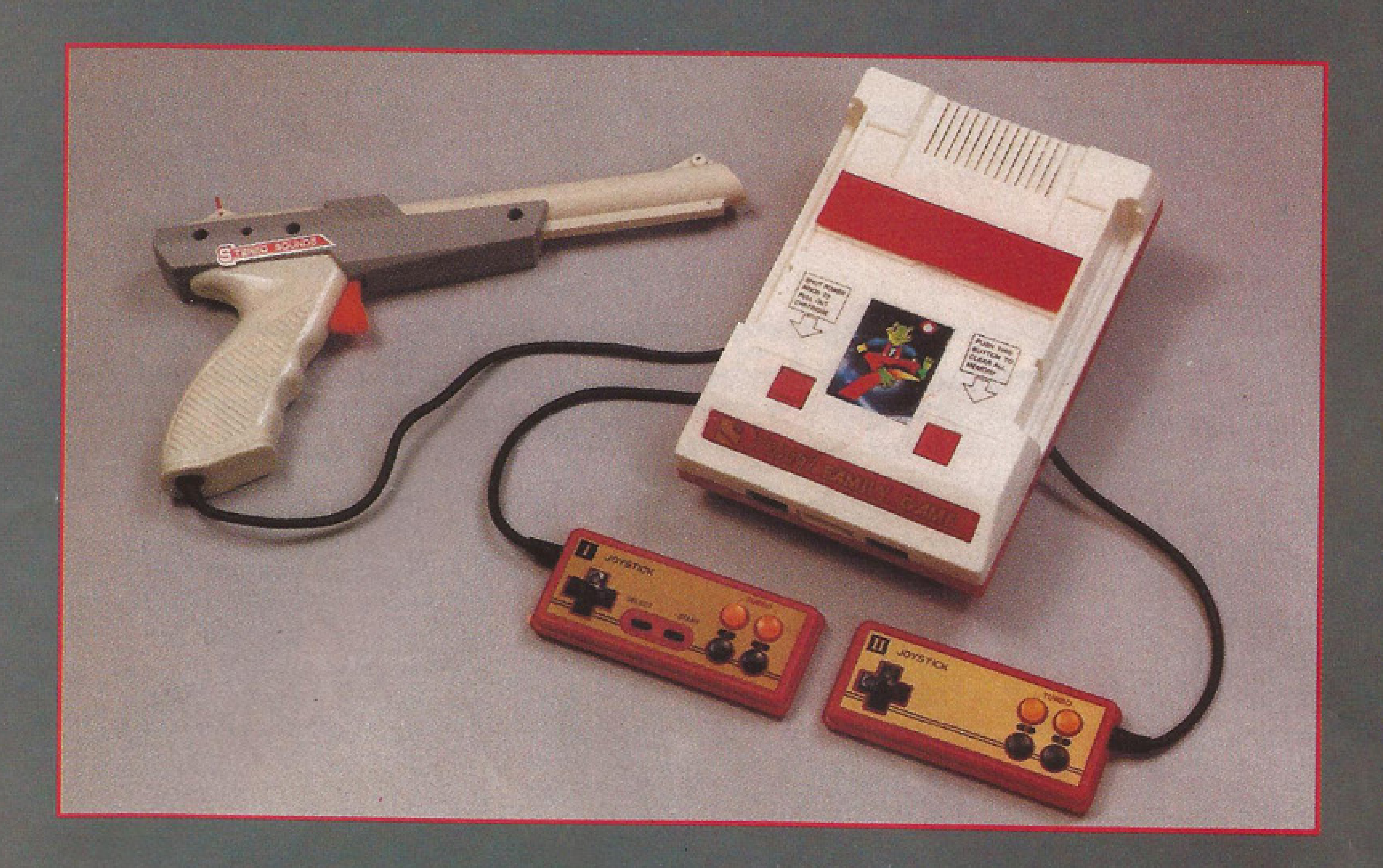
Acá vas a tener que bailar. Una chamuscadita de esta llama y ahí se va tu vida. Lo más fácil para alcanzarla es usar una de las armas que eliminan a la distancia.

Fase 24 - Dragón



Hasta llegar cerca del dragón es una odisea. Una bandada de murciélagos vendrá volando en tu dirección. El jefe es lerdo y se limita a mandar unas llamaradas de vez en cuando, pero los murciélagos continúan atacando. En el medio de todo este desorden, tenés que encontrar el momento para acertarle a la cabeza del bicho tirando preferentemente con el hacha: la estrella aquí sólo sería una molestia. Y después de vencerlo, Dirk estará libre para darle un buen abrazote a su amada Daphne.





Froggy

Lo podés conectar directamente a tu televisor. Viene con sistema Pal N de origen y joysticks desconectables

Froggy
BLACK STAR

Antena, Control Remoto. Increíble calidad de imagen y sonido. Toda la nitidez, color y definición. Una estrella con brillo propio en video games.



Froggy
GENIECOM

Auriculares. Antena. Control Remoto. Con un "genio" incorporado que te permite potenciar todos los juegos usando cartuchos comunes. Más vidas, más disparos para una diversión genial.

SUPER DOUBLE DRAGON
Tradewest

Acción	4 Mega






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

SUPER DOUBLE DRAGON

Han vuelto. Esta vez Billy y Jimmy Lee tienen la misión de rescatar a una de sus alumnas de artes marciales. Marian es una policía que reprime el tráfico de drogas. Desapareció al intentar infiltrarse en el medio de los Black Shadow Warriors, una banda poderosa. Juntos o separados, los hermanos Lee recorren las calles, aeropuertos y otros escenarios para salvar a su prometedora alumna.

Este game no es Super por nada. Te espera un número mucho mayor de enemigos. Sus nombres son variados: Williams, Roper, Steve y el gran jefazo Carlem. Todos golpean mucho y dan trabajo. Super Double Dragon no es difícil, pero exige cierta dosis de paciencia. Al final, varios enemigos desaparecen después de llevarse diez o más palizas.

Control total

El gran punto a favor de Super Double Dragon es el uso del joystick del Super NES. Los seis botones son útiles. Puñetazo, patada, defensa, salto y golpes especiales. La combinación de movimientos es grande. Es una pena que no sea necesario usar un arsenal versátil de golpes para llegar al final.

Son siete fases cortas, lo que es marca registrada de los games Double Dragon. Los escenarios no son muy variados y la acción es repetitiva. La música característica de Double Dragon aparece sólo en la mitad del juego. Pero incluso así salva la calidad general del sonido del game. Fanáticos de las palizas explícitas, alégrense. Double Dragon está aquí.

Sé piola y encará un partido con dos jugadores en el modo A. Uno no acierta al otro, y vos llegás al final enseguida. Acción conjunta es el truco. ¡No te cortes solo!

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Usá todos los objetos que aparecen en la pantalla: cuchillos, trozos de palos y nunchakus, que son más poderosos.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Empleá tu poderoso puñetazo para parar el cuchillo. Después, agarralo y tiráselo al enemigo.

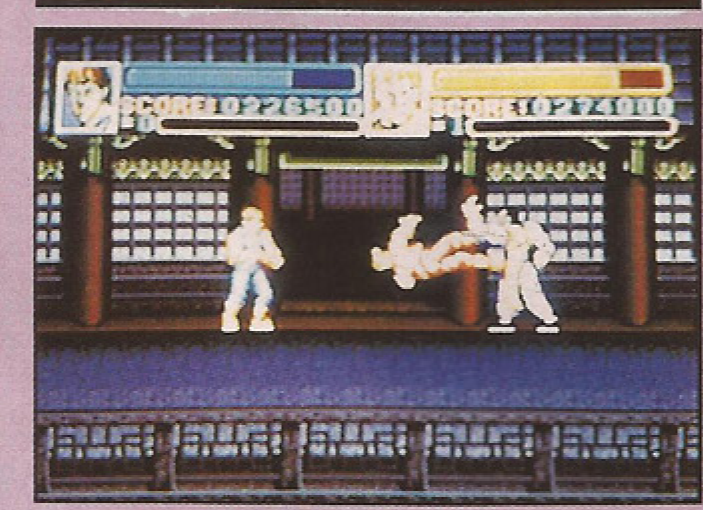
PRINCIPALES GOLPES

VOLADORA



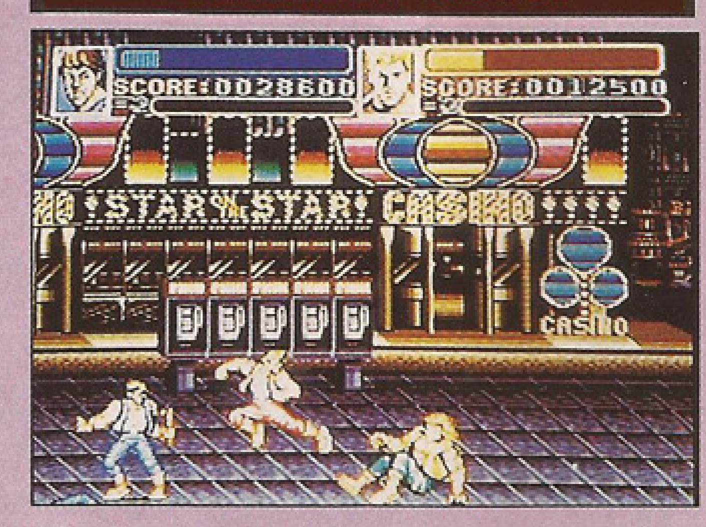
Hay dos maneras de dar la voladora: podés apretar X dos veces o bien saltar, colocar el Direccional hacia adelante y saltar nuevamente.

JUGADA EXPERTA



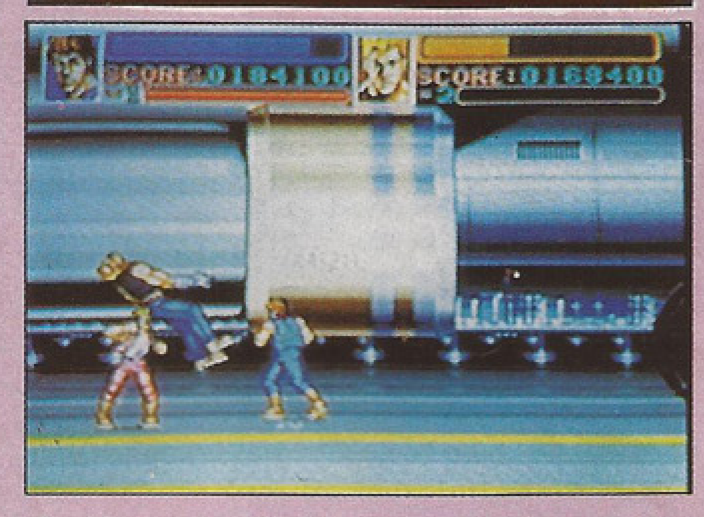
Ponete bien cerca del enemigo y apretá B varias veces para agarrarlo. Ahora sólo debés elegir: con A das varias patadas seguidas y con Y puñetazos y más puñetazos.

PATADA BAJA



Ideal para reventarles las canillas a los mayores adversarios. Con el Direccional hacia abajo, apretá el botón de patada (A).

SUPERPUÑETAZO



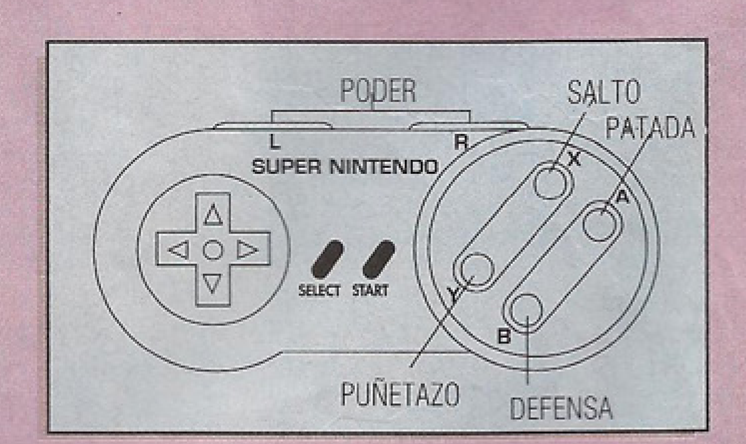
Andá apretando L o R hasta llenar tu barra de poder. Cuando comience a guiñar, da un puñetazo bestial. ¡ES POWER!

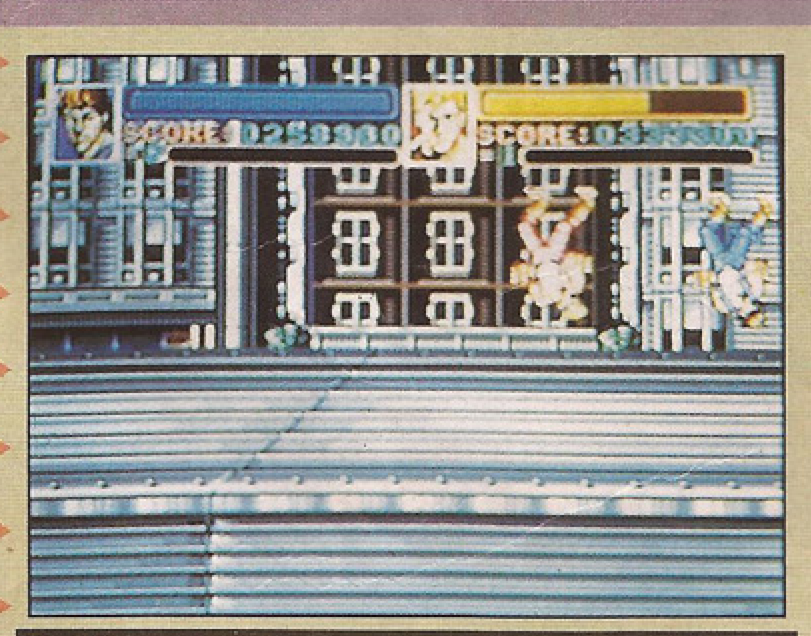
VOLADORA HACIA ABAJO

Saltá, colocá el Direccional hacia abajo y saltá de nuevo.

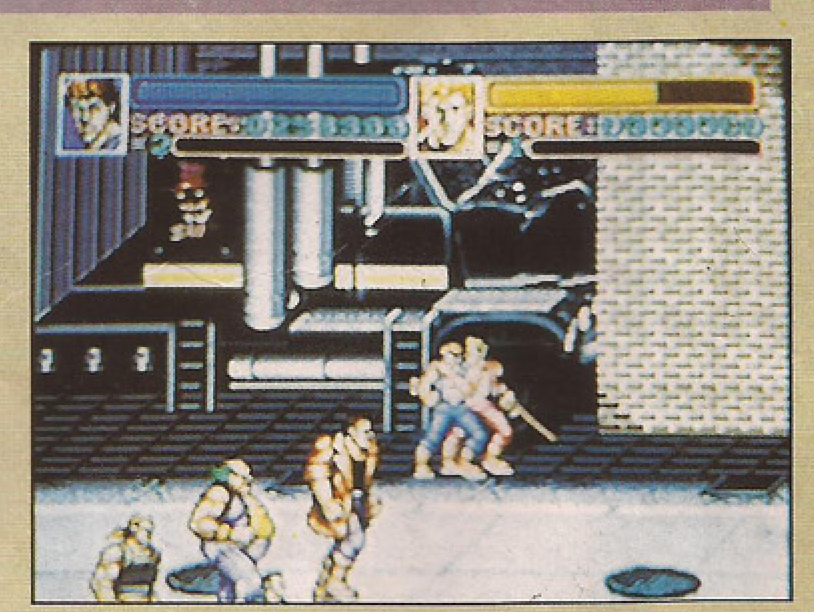
GIRATORIA

Apretá L o R casi hasta llenar la barra de energía. En el punto exacto, apretá Y.





La fase 4 comienza sobre un camión. Los enemigos aparecen cuando vos menos los esperás. Ponete experto en los movimientos para hacer locuras como ésta.



Final del game. Todos los jefes están de vuelta como aperitivo antes del jefazo final. Este no es muy poderoso, pero sí ultrarresistente. Paciencia, ¿OK?

Rasti
Video Games

Los video juegos que más pantalla tienen en el mundo

SUPERGAME



SUPER RASTI



RASTI GENIUS

RASTI:
25 años de experiencia y prestigio en juegos para la familia

* CON FAJA DE GARANTIA en los cartuchos y accesorios.
* CON CERTIFICADO DE GARANTIA.
* SERVICE OFICIAL EN TODO EL PAIS.



Rasti S.A.
Venezuela 3854 (1603) Villa Martelli Tel: 760-4191/3596 Fax: 760-6683

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Nintendo	Master	Family	PC	Super Nes	Mega Drive	G. Boy	G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4 (1029) Capital

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

El ganador de la consola Super Bitgame es Guillermo López Vinueza, de Santa Fe

El amigo que se la regaló es: Esteban Oliver, de Santa Fe

Agradecemos la colaboración de:



para la realización de este concurso

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR / UBI Soft		
Deporte	4 Mega	1 ó 2 jugadores

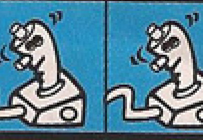
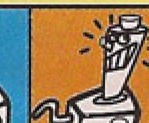




GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Otro gran astro de los deportes sucumbe a la fama y al dinero del mundo de los games. Jimmy Connors es el mayor ídolo del tenis norteamericano de todos los tiempos: conquistó 109 torneos a lo largo de su carrera y estuvo 159 semanas seguidas al tope del ranking mundial. Es el mejor resultado de un tenista hasta hoy.

Jimmy Connors Pro Tennis Tour es un game que proporciona varias opciones de juego: desde las archiconocidas selecciones de cancha y de tenista hasta la elección de un control simple o completo. Las imágenes podrían ser más elaboradas y el sonido, a pesar de la voz digitalizada del narrador, también deja que desear. A pesar de estos problemitas técnicos, el game es un platazo para los que gustan de los games de deportes y disfrutan de los desafíos.

Juego en la Nieve

La opción más loca en la selección de canchas es en la Antártida. Vos encarás un partido en la nieve vistiendo solamente bermudas y remera. ¡Y nada de tiritar de frío! Otra opción buena es la indoor (cancha cubierta). Hay dos opciones del joystick: completo y simplificado. La diferencia entre los dos es solamente una: en el simplificado vos no comandás los movimientos del tenista, mientras que en el completo comandás todo.

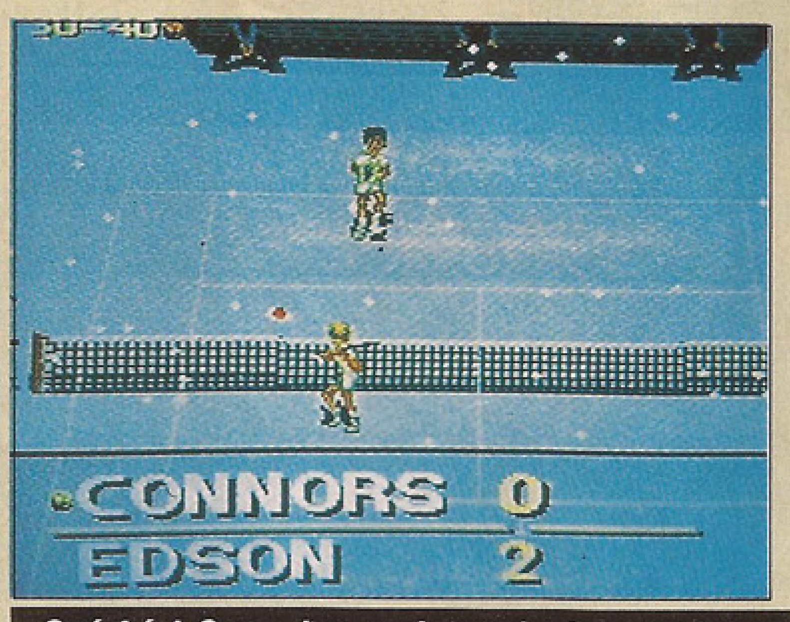
El movimiento de los tenistas en la cancha es el punto débil del game. Se mueven de una manera mecánica; parecen robots. La dinámica del juego también es extraña. Si dos tenistas suben a la red e intercambian voleas, el partido se convierte en un partido de pelota a paleta de playa. Son estos errores los que arruinan el game. El juego no es malo, pero Jimmy Connors merece mucho más.

TIPOS DE CANCHA

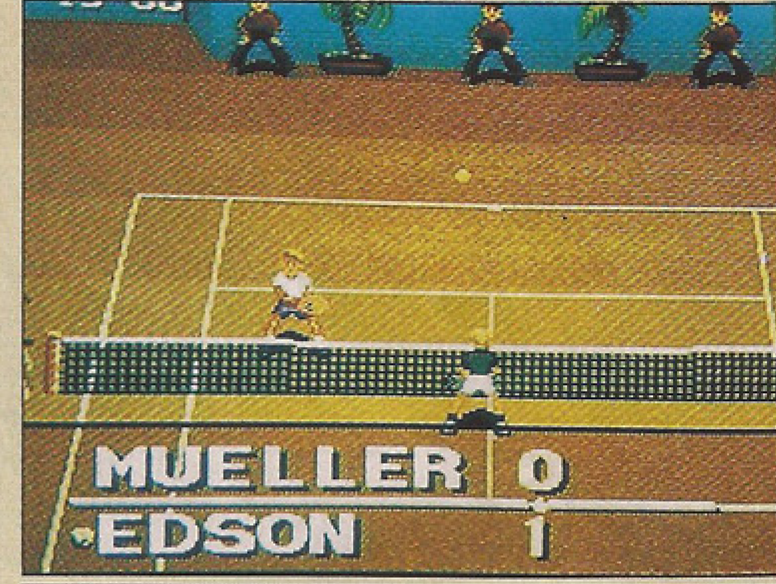
Son seis. Estas son las cualidades de cada una:

GRASS COURT	HARD COURT	CLAY COURT
CANCHA RAPIDA DE PASTO. LA PELOTA SALTA POCO.	PISO SINTETICO Y RAPIDO. LA PELOTA SALTA MUCHO.	CANCHA DE ARCILLA: LENTA EN TODOS LOS SENTIDOS.
INDOOR COURT	**DESERT COURT**	**ANTÁRTICA COURT**
LA MAS RAPIDA DE LAS CANCHAS, TAMBIEN SINTETICA.	PARA FREIRTE LOS SESOS EN EL DESIERTO. CANCHA SUPERLENTA.	NIEVE TODO EL TIEMPO. TAN LENTA COMO EL DESIERTO.

ENTRENATE ANTES DE ENFRENTAR A LOS CAMPEONES. EL PISO DE ENTRENAMIENTO TIENE LAS MISMAS CARACTERISTICAS DEL PASTO.



¡Qué frío! Como la cancha es lenta, no abuses de los raquetazos débiles.



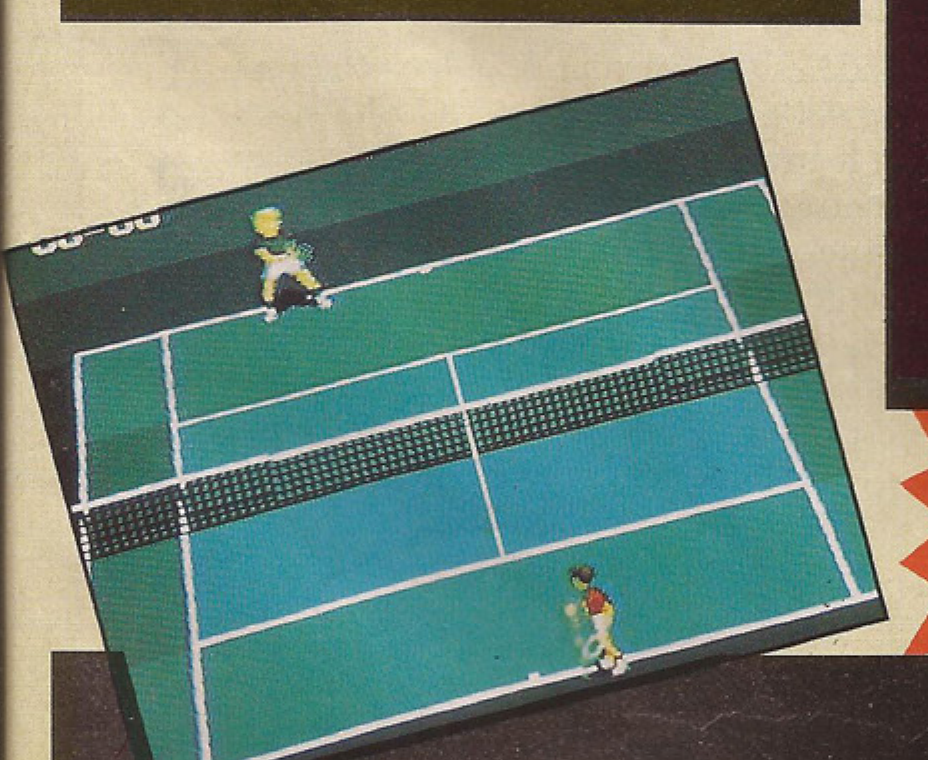
Subí a la red siempre que puedas para definir puntos. La volea es la jugada más mortal del tenis. Acabá con tus adversarios en dos tiempos.

COMANDOS

Hay dos tipos de comandos, según tu posición en la cancha

FONDO DE LA CANCHA		EN LA RED	
A	BOLA FUERTE	A	VOLEA SEGURA (DEBIL)
B	BOLA DEBIL	B	VOLEA FUERTE
X	ENCUBIERTA	X	LOB (ENCUBIERTA)
Y	BOLA CORTA	Y	RESPUESTA DE VOLEA
R	EFECTO HACIA LA DERECHA	R	EFECTO HACIA LA DERECHA
L	EFECTO HACIA LA IZQUIERDA	L	EFECTO HACIA LA IZQUIERDA

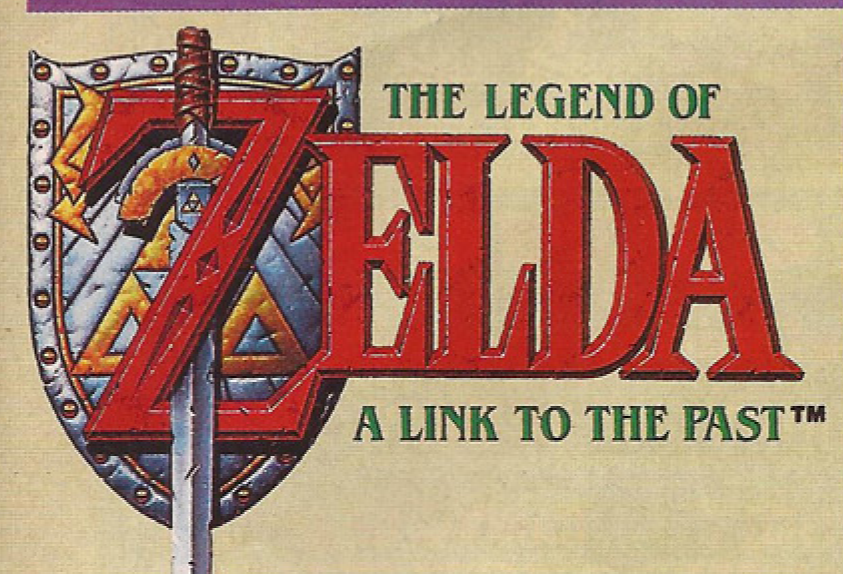
TANTO EN LOS JUEGOS DE SIMPLES COMO EN LOS DE DOBLES PODES JUGAR CONTRA LA COMPUTADORA, ENFRENTAR A UN AMIGO O TAMBIEN UNIR ESFUERZOS PARA DERROTAR A LA MAQUINA.

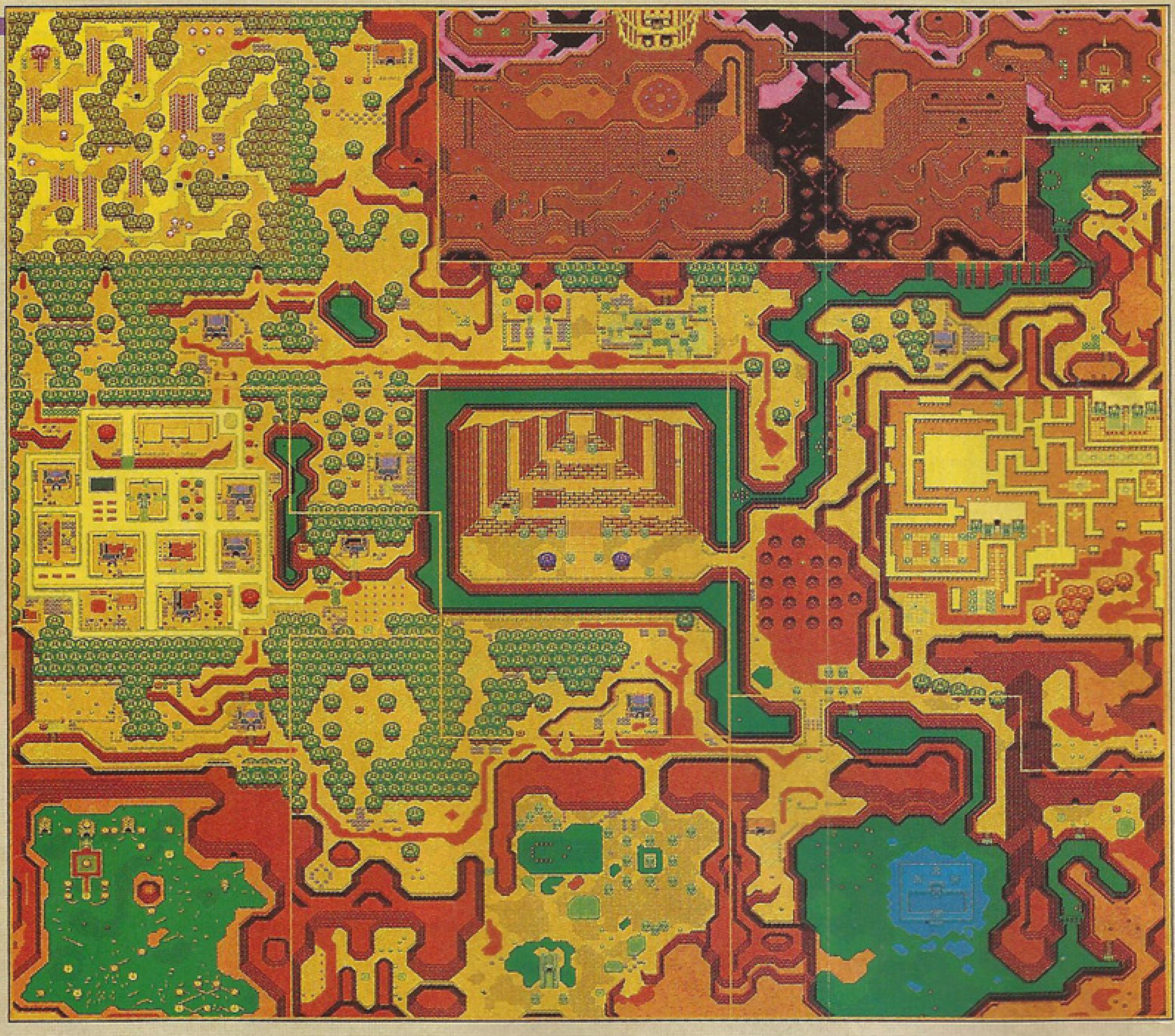


El secreto del saque es la coordinación. Ajustá la mira con el Direccional y soltá el botón enseguida que la marca circular está en el lugar correcto. Controlá la velocidad en el ángulo superior derecho de la pantalla.

SAQUE

El saque es el principal fundamento del tenis. Aprendé las mañas y da varios aces (saques sin defensa): mantené apretado B y orientate por la marca circular en la cancha del adversario. Cuando la marca esté en el lugar deseado, soltá el botón para disparar la pelota. Podés usar el botón X para dar saques más fuertes. Para esto, mirá con el Direccional y soltá el botón solamente en el momento justo, usando el botón A.





En la edición pasada, revelamos cómo eliminar a los jefes de los castillos de Light World, donde encontrar el medallón Ether, el espejo y la perla. Ahora vas a ver cómo conseguir la espada y viajar a Dark World, donde continúa esta aventura. Pero acordate: estamos dando trucos solamente para los pasajes más importantes. Este es un juego para investigar mucho, y vos tenés que husmear en cada rinconcito, ¿OK?

Light World

Sólo después de tomar los tres colgantes y el libro, podrás conseguir la espada, que está en el bosque (bien en el ángulo superior derecho del reino). Llegando al lugar de la espada, accioná el libro para revelar los códigos y agarrala. La espada tiene el poder de alcanzar a los enemigos a la distancia, pero sólo cuando tu medidor de energía está con los corazones todos rojos.

Dark Palace

Enseguida, viajá al Dark World con el espejo y dirigite al Dark Palace, donde está el primer cristal. En el camino, encontrá una caverna con un hada que recuperará tus energías. Será necesario atravesar un laberinto de arbustos para llegar al palacio. A cierta altura, un monito te acompañará y se ofrecerá para abrir la puerta del castillo, pero vos tenés que darle dinero para que te haga ese servicio. La Big Key está en el piso F1, y el jefe está en el B1.

Jefe Dark Palace

Para eliminarlo, tenés que reventar la máscara con una bomba de cada lado (da mucho trabajo) y terminar el servicio con flechazos en la esmeralda verde, bien en el medio de la cabeza.

Martillo

Entrá en la última sala de la derecha del piso F1 y vas a alcanzar un gran baúl, donde está guardado el Magic Hammer. Es necesario tener la Big Key para agarrarlo. Con este martillo, podés romper obstáculos y golpear estacas, abriendo acceso a lugares nuevos.

Escudo rojo

Saliendo de Dark Palace, seguí a la derecha, atravesando el terreno rocoso, y entrá en el río. Seguí adelante hasta llegar a una cascada bien en el fondo. Entrá en ella, y un hada te pedirá uno de tus objetos. Si le das el escudo, ella te dará otro, rojo y mucho más resistente a los enemigos.

Quake

Saliendo de la cascada, seguí hacia la derecha hasta encontrar un círculo de piedras en el agua y, del lado opuesto, un montecito de tierra con una tableta grabada. Tomá la tableta y tirala dentro del círculo. Aparecerá un pez y te dará el medallón Quake, superbomba capaz de provocar un pequeño terremoto.

MARIO KART

Tiro hacia atrás - Tomá un caparazón de tortuga verde, colocá el direccional hacia atrás y da un tiro. El casco va a salir por la parte trasera del auto, sacando a tu perseguidor del medio.

STREET FIGHTER 2

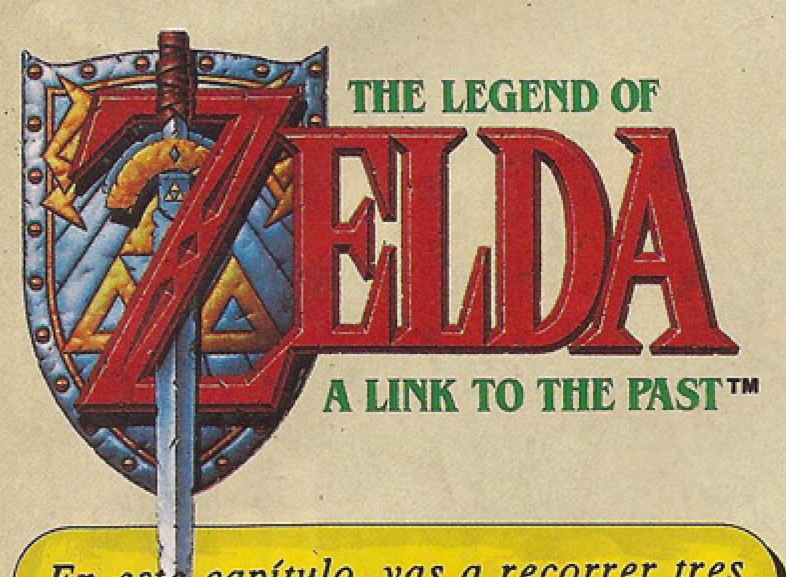
Secuencia mortal con Ryu - Aplicando esta secuencia de golpes con rapidez, Ryu quita la mitad de la energía del adversario. Primero, saltá y, durante el descenso, aplicá un puñetazo fuerte. Al tocar el suelo, bien adelante del adversario, da un puñetazo fuerte. Enseguida, aplicá magia. Si en lugar de los dos últimos movimientos preferís agarrar al adversario y tirarlo en el suelo, le quitarás casi la mitad de la energía.

Secuencia mortal con Honda - Hacé la misma secuencia de puñetazos fuertes con Honda para quitarle prácticamente la mitad de las energías al adversario. El primero lo aplicás durante la caída de un salto; el segundo al tocar el suelo, delante del adversario; y el tercero agachado, en las piernas del oponente.

SPANK QUEST

Passwords - Atención a estos passwords para ir directo hasta el mundo 6. ¡Buen viaje!

2 - 732 3 - 354 4 - 116 5 - 988 6 - 470



En este capítulo, vas a recorrer tres castillos más de Dark World y a encontrar ítems muy importantes en el camino



Swamp palace

Ahí está el segundo cristal. En la entrada de este lugar, usá el espejo y andá hacia Light World. Entrá en el castillo y empujá la palanca, inundando el lugar. Volvé a Dark World y el Swamp Palace estará lleno de agua, permitiendo que lo explores nadando. Una Big Key está en el pavimento B.

Hook Shot - En el pavimento B1 del Swamp Palace, a la derecha de donde encontraste la Big Key, está el baulazo con el Hook Shot. Este ítem se obtiene en paredes y objetos, acercándote a ellos (foto).



Jefe - Explorando el pavimento B2 de Swamp Palace, llegarás a una sala con varias cascadas. Pasá por debajo de la sexta cascada y vas a encontrar otro pasaje hacia el piso B1, donde se encuentra el jefe.

Arrghus - El jefe de Swamp Palace está camuflado detrás de varios de sus hijos. Usá el Hook Shot para dispersar a las criaturas. Después, dale espadazos a los jefecitos y terminá enfrentándote con el jefazo también con la espada.

Skull woods

El castillo del tercer cristal está bajo las matas de la selva. Explorá las diversas entradas (ver el mapa). En una de las salas que vas a encontrar en la entrada D está la Big Key. Después, yendo por la entrada E, vas a conseguir el ítem Fire Rod (baulazo de la entrada A) dinamitando paredes. El Fire Rod es una especie de varita mágica que suelta fuego. Usala para abrir la entrada H, tirando fuego en las garras del escarabajo. Explorá la nueva ala del castillo hasta la última sala de la derecha, donde hay un agujero directo hasta el jefe.

Mothula - El Fire Rod es el ítem más eficiente para combatir a este ágil jefe, una especie de mariposa que suelta argollas contra vos. Para colmo, hay espinos en casi toda la sala y el suelo tiembla. Tratá de tener bastantes pociones azules.

Village of outcasts

La entrada para el castillo del cuarto cristal es extraña. Ningún ítem que vos tengas consigue abrirla. ¿Sabés qué hacer? Simplemente empujá el tridente del demonio, con la mayor sencillez.

La niña que se vuelve monstruo - En este castillo hay una chica presa en un calabozo. Pero, en verdad, se trata del jefe de esta fase disfrazado. Antes de liberar a la muchachita, tenés que abrir el agujero de la última sala, a la derecha del piso F1 (foto). Para esto, quedate entre las mesas, soltá una bomba, tomala y tirala dentro del agujero. Después, andá al piso B2, salvá a la chica y llevala a la sala del jefe, que está en el piso B1, a la derecha. Entrá en el recinto y hacé que la joven pase bajo los rayos del sol. Se va a transformar en el villano Blind, que vos podés derrotar con golpes de espada bien en la cara.



Titan's mitt

En Village of Outcasts, buscá la sala del lado opuesto al encierro de la chica. Atención: seguí por el puente de abajo. El de arriba es frío. En esta sala está Titan's Mitt, un guante que te da el poder de levantar piedras grandes.

DINOCITY

Selección de fases - A continuación les ofrecemos unos passwords geniales para ir derecho a las etapas. Atención:

2 - OIVOHEOMX4GN
3 - XVNTQ2VSHKPD
4 - NSDPDEOYXNDN
5 - NC6LTEOGXVT3
6 - N1WRTEOUXVWN

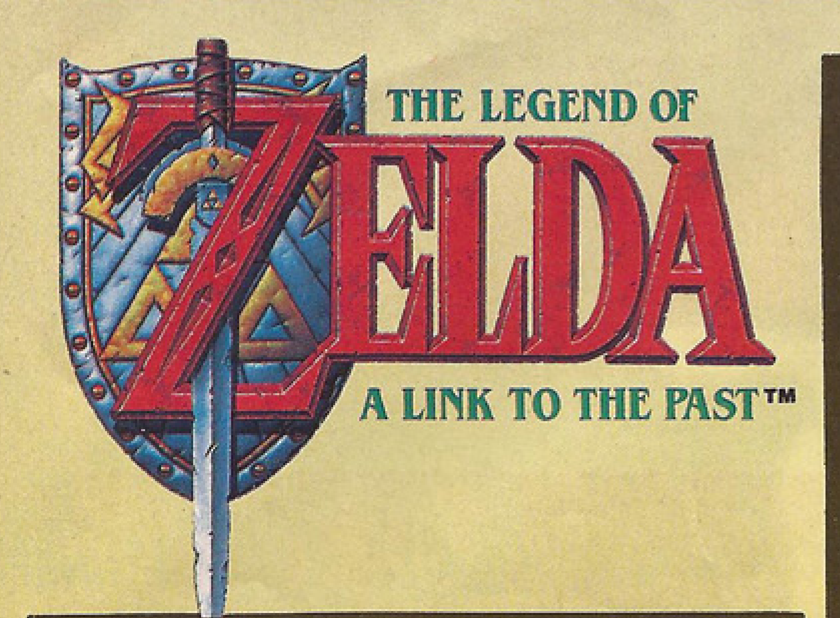
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Selección de etapa - Se acabaron tus sufrimientos. Con este password de hoy, podés ir derecho a cualquier (sí, cualquier) sala del juego. ¡Y lo que es mejor: con Continues infinitos! Si también apretás R y L juntos, se recarga la provisión de tortitas. Digitá JOSHUA como password y disfrutalo.

TOP GEAR

Nivel Champion - Si querés el máximo de técnica y emoción en este juego, usá los passwords de abajo para correr en cada pista del nivel Champion de dificultad.

S. America - EDUCATED
Japan - OILCLOTH
Germany - WRECKAGE
Scandinavia - CARACOLE
France - EPYLLION
Italy - GLOCAGON
UK - KEELSON



En este capítulo vas a ver cómo y dónde conseguir los ítems. Bombos, flautas, el cuarto pote, cómo fortalecer tu espada y, como si fuera poco, algunos lances de dos castillos más.

Bombos

Para zafarse de los peligros que te mostramos en este capítulo, es necesario conseguir el medallón Bombos, que provoca explosiones y humaredas. En Dark World, andá por la mitad inferior del reino (la parte del desierto) hasta el final, del lado izquierdo. Vas a llegár a un montecito donde no se puede subir. Sin salir del lugar, usá el espejo para viajar a Light World. Vas a aparecer en lo alto de un montecito donde hay una placa llena de códigos. Usá el libro para descifrarlos y conseguirás Bombos.

Ice Lake

Una de las mayores dificultades de este castillo es el suelo de hielo, que te hace resbalar muchísimo en varias fases. Los enemigos más rápidos y peligrosos son vulnerables al fuego. Usá el Ice Rod o el medallón para reventarlos. Tirá de las lenguas de las estatuas y podrás abrir pasajes.

Kholdstare - El jefe de Ice Lake está preso en un enorme bloque de hielo. Usá el Fire Rod para derretirlo. Cuando el jefe salga, en la forma de tres ojos cercados de niebla, usá la espada para alcanzarlo.

Escudo rojo - En el baulazo de Ice World (piso B1), vas a encontrar una ropa azul llamada Blue Mail. Al salir del castillo, derrotando al jefe, aparece una de esas criaturas que roban escudos. Dejala llevar tu escudo, pues enseguida te dará otro, rojo y mucho más fuerte.

Fortalecimiento de la espada

Antes de partir hacia el próximo castillo, tenés que fortalecer el poder de tu espada. La primera medida es encontrar un sapo en Village of Outcasts. Queda detrás del árbol del lado opuesto de la villa. Apoyate contra el sapo y él te seguirá. Andá a la casita de los herreros (blacksmiths) y entrá allí junto con el bichito.

En seguida, el sapo se transformará en un baúl. Automáticamente, tu personaje cargará el baúl a todo lugar.



Pote y espada - Viajá a Light World y buscá el mudito que vive en la entrada del desierto. El te dará el cuarto y último pote para guardar pociones. En seguida, andá hasta la casa del herrero de Light World y vas a encontrar a un nuevo personaje ahí. El te cambiará tu espada por una todavía más fuerte.



Tomando la Flauta

La flauta es un ítem de gran utilidad en estas idas y venidas entre Light World y Dark World. Sirve para llamar a un pájaro que puede llevarte a varios lugares de Light World, evitándote largas caminatas. Para tomarla, entrá en el bosque de Dark World donde vas a encontrar una zorra. Ella te dará una pala.



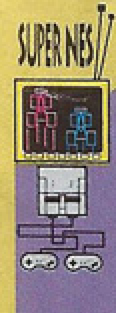
Sin salir del lugar, viajá a Light World y cavá en el lugar mostrado por la foto. La Flauta está allí enterrada. Después andá hacia la villa de Kakariko y buscá la placita con un pato y los cuatro puntos cardinales. Delante del pato, usá la flauta. El pájaro aparecerá por primera vez.



Misery Mire

Para entrar en este castillo tenés que usar el medallón Ether, según muestra el símbolo en la entrada. El lugar es enorme. Buscá la Big Key y el baúl en el piso B1. En el mismo piso vas a encontrar unos ojos que tiran rayos. No intentes enfrentarlos: pasá corriendo que es más seguro.

Vitreous - el jefazo de Misery Mires es otro ojo, acompañado por una banda de ojos pequeños. Eliminá uno por uno los ojitos, dejando al grandote para el final. Pero estate atento: cuando el mismo guiñe, salí afuera porque se viene un rayo. Si estás con la espada fortalecida, podés ganarle fácil.



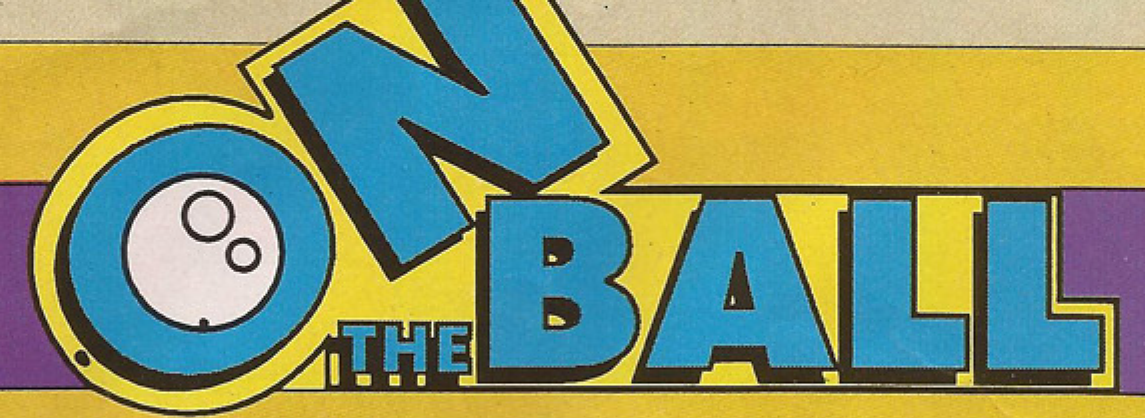
SUPER BOWLING

Juego perfecto - ¿Qué tal conseguir strike en todas las jugadas? Esto significa hacer 300 puntos. El truco es elegir el jugador mulato, que tira con la derecha y darle una bola 16. Seleccioná el nivel normal y tomá una pista con cera o media cera. En cuanto el jugador aparezca en la pista, colocalo bien hacia el lado derecho. Da tres toquecitos con el botón L. Lanzá con el máximo de fuerza y da efecto hacia el lado izquierdo. El strike es seguro.

KABLOOEY

Passwords - ¿Te gustaría dar un vistazo a fases avanzadas del juego? Anotá:

Fase 20 - GBTF
Fase 30 - TJMG
Fase 40 - ZJNC
Fase 50 - WJND
Fase 60 - TYPF



Pinball es la especialidad de Taito. Ahora, aprovecha su mejor know-how con bolitas y crea un juego que envicia a los que gustan de este género. En On the Ball, vos tenés que conducir una bolita a través de laberintos hasta el objetivo final. Pero en vez de mover la esfera, controlás el scroll de la pantalla: superoriginal. Cuanto más rápido llegás al final de la fase, más puntos hacés.

Seguí las Flechas

El truco es acostumbrarse a seguir las flechas que indican el camino hacia la salida. Está atento también a los números que aparecen entre las flechas: en cuenta decreciente, indican cuánto te falta para el blanco. Según pases a los niveles más avanzados, la flechas van disminuyendo y la velocidad de la bolita aumenta. Surgen también varios obstáculos y puntos débiles en las paredes, donde no se puede ni tocar.



El X es el cuco de la pared. Cada toque disminuye 2 segundos en tu cronómetro.



Para reventar los bloquecitos quebrables, tenés que estar a una buena velocidad.

PASSWORDS

El game da passwords para acceder a los niveles más elevados. Pero no te extrañes si no los ganás enseguida. Primero, es necesario hacer los cuatro niveles (Training, Beginner, Special y Expert) una vez. En la segunda pasada, ganás señas para cada nivel completado. Además de los passwords de acceso, existen algunos para efectos especiales. Mirá estos que te revelamos:

GFXJF
Sustituye la bolita por cinco bichitos locos.

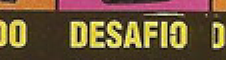
ZLJP
Cambia las condiciones de gravedad de cada fase y, por añadidura, la velocidad de la bolita.

ZNGGX
Muestra todos los récords de las fases para que puedas comparar tu desempeño.

NRRRP
Muestra todas las músicas del juego.

WRJMH
Lleva al final de la fase.

ON THE BALL / Taito			
Pinbal	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

JOYSTICK
El propio game enseña las variaciones de comando. Nuestra sugerencia es usar el Direccional.

ROAD RIOT

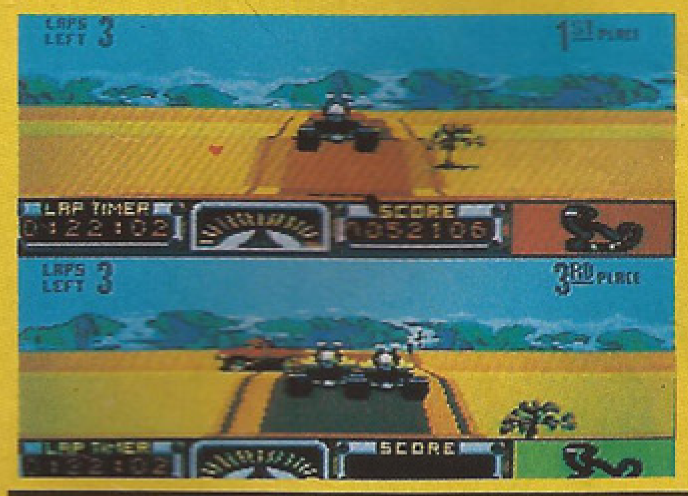
Conocido en la versión arcade, donde es un verdadero come-fichas, Road Riot simula esas carreras locas con autos off-road. La pistas están llenas de curvas, rampas y obstáculos a los costados, desde árboles hasta vacas y piedras. Es para reírse y hacer maldades; incluso está permitido hacer trampas como tirarse sobre los autos adversarios y acabar con la fiesta de ellos.

Desafíos

Jugando solo, podés desafiar a cualquiera de los corredores del juego. Comenzá por el de la parte inferior izquierda de la pantalla, que es el más fácil y andá subiendo. Jugando en pareja, los desafiantes se vuelven apenas anfitriones de cada pista. El objetivo es llegar en primer lugar. No te fijes en el número de vidas: tenés todas las que quieras.



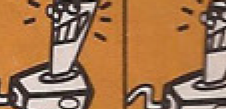
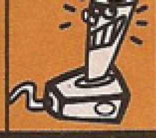
En la largada, salí medio segundo detrás de los autos de adelante y acelerá atrás de ellos.

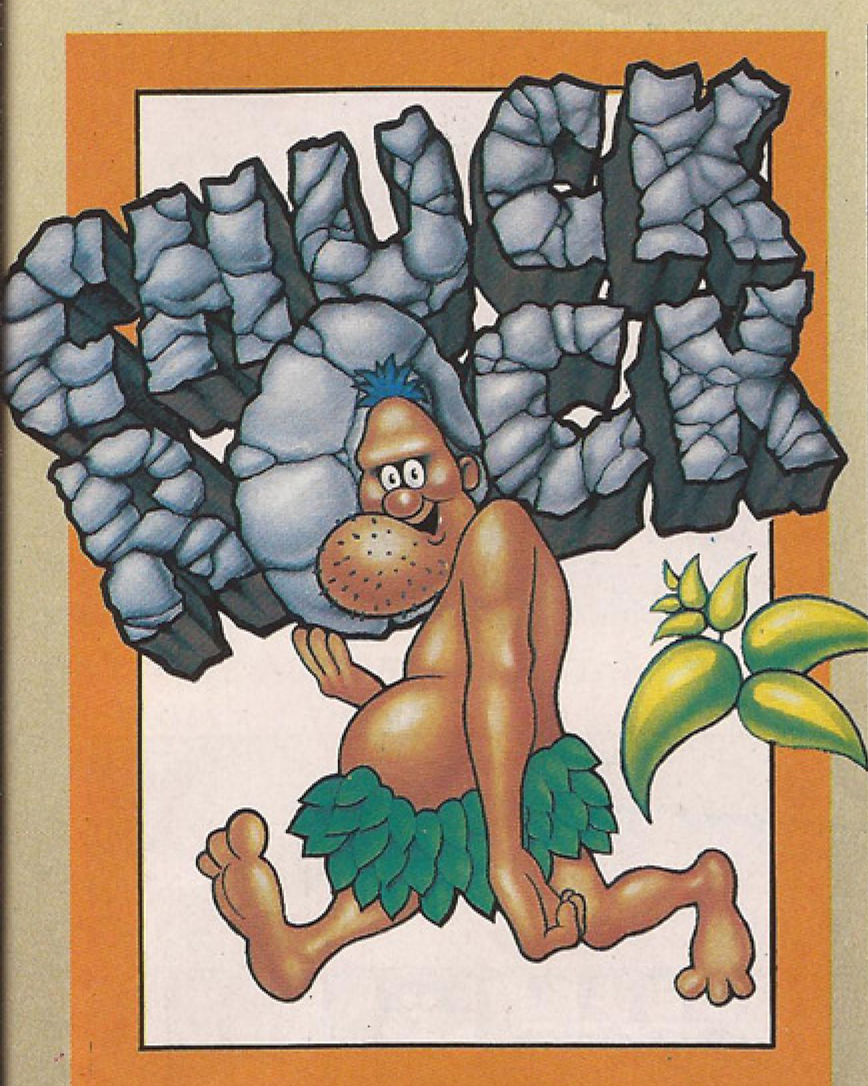


Mantené el auto bien nivelado en los saltos. Si saltás inclinado, vas a rodar con toda seguridad.

TRUCOS DE PILOTAJE

- No dejes que los autos de atrás se te pongan pegados, sino vas a recibir un tiro seguro.
- Una buena táctica para librarte de los enemigos es ponerse a la par y tirarlos fuera de la pista.

ROAD RIOT / T-HQ			
Carrera	4 Mega	1 ó 2 jugadores	
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Lanzado originalmente para Mega Drive, Chuck Rock viene, ahora, a aumentar la lista de títulos del Super NES. Los dos juegos son idénticos en materia de escenarios, movimientos, secuencia de fases y detalles. La única cosa que cambió fue la pista sonora, que en esta versión (gracias al sonido estéreo de la consola) está mucho mejor.

El truco es conducir al desalineado Chuck a través de cinco fases llenas de bichos prehistóricos. Objetivo: salvar a la mujer del cavernícola, Ophelia, raptada por Gary Gritter, un admirador impaciente. Chuck estaba durmiendo cuando Ophelia desapareció. El gigantesco héroe de 4,20 metros de altura se despierta sin entender nada. Y va detrás de su amada.

Juego Duro

El game comienza fácil pero se complica considerablemente para la cuarta fase. Son solamente tres vidas y ni un Continue. El único refresco son los diversos corazones que recargan las energías del héroe.

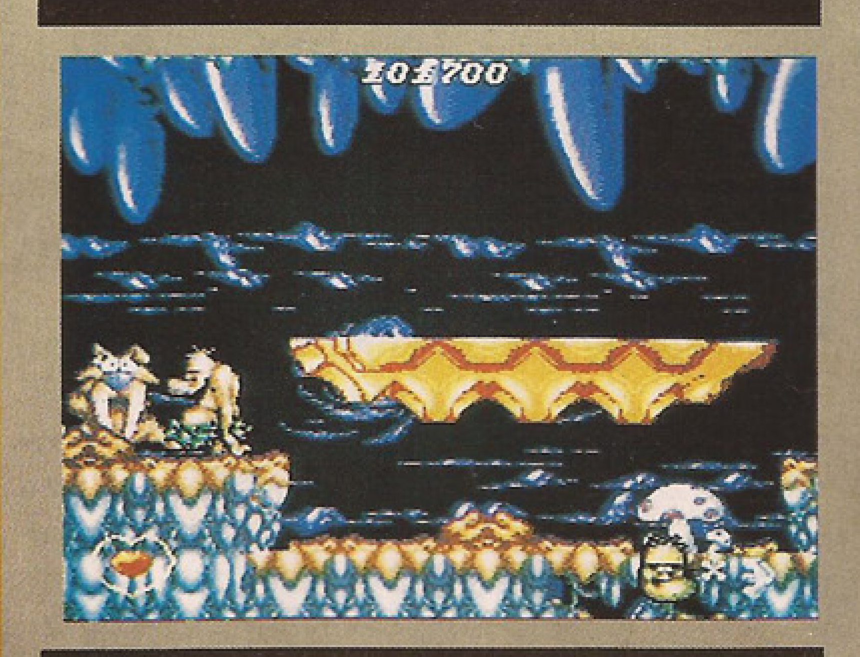


Fase 1 - Selva

Aprendé a usar las piedras como apoyo para alcanzar plataformas altas. Cuando encuentres a un pájaro encogido, llegá junto a él y te llevará a dar un paseo aéreo. El yacaré sirve como trampolín. Subí en él con una piedra y probá. El jefe es un rinoceronte que sólo tiene un gran tamaño: basta tirarle piedras encima y protegerse en la plataforma.

Fase 2 - Caverna

Antes de saltar en una plataforma, verificá si no hay un monstruo tragón escondido en ella. Para protegerte de las piedras que caen del techo, basta caminar cargando una piedrota.



El tigre diente de sable es el jefe de la fase. Sus rugidos petrifican a Chuck Rock. Acorralalo contra el ángulo de la pantalla y dale barrigazos.

Fase 3 - Mar

En sus exploraciones submarinas, no dejes que Chuck se ahogue: vigilá su aliento en la carita en el ángulo de la pantalla. En esta fase, quienes dan fuerza son los sapos: subite en ellos para ser empujado hacia lo alto. El jefe es una especie de dinosaurio, que puede ser derrotado con patadas altas en la cabeza.



Fase 4 - Hielo

¡Milagro! Chuck no resbala en el hielo. El bicho más amistoso de la fase es el mamut. Dale barrigazos y esperá: el paquidermo empuja a Chuck hacia arriba o hacia adelante, economizando esfuerzos.



Enfrentate sin miedo al mamut jefe. Dale barrigazos en los colmillos y mandalo a dormir más temprano.

Fase 5 - Cementerio

La novedad aquí son unos dinosauritos verdes que, dependiendo de su humor, pueden complicarte la vida. Si cuando les das el primer barrigazo se vuelven angelitos, seguí adelante. Pero si aparece un diablito, dales otro barrigazo. Después vas a entrar en el buche de un enorme dinosaurio.



Este es Gary Gritter, el raptor de Ophelia. La táctica más segura es dar barrigazos en sus rodillas. Si intentás ataques más altos, podés recibir un puñetazo o un mordisco. Vos decidís.

EL GAME NO TIENE VIDA EXTRA, NI ESCONDIDA, NI CONQUISTADA POR PUNTOS. ESTA ATENTO.

EVITA CAMINAR CARGANDO PIEDRAS. ESTO DEJA A CHUCK LENTO Y MAS VULNERABLE.



PANIC RESTAURANT / Taito

Aventura — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Las comidas se han vuelto contra el cocinero. Ohdove es un maestro cocinero canalla: simplemente invadió tu restaurante y enloqueció a los alimentos. Vos sos un cocinero desesperado que debe correr detrás de las comidas para recuperar tu restaurante.

¡Están todas locas! Los alimentos ganaron vida propia y están contra vos. Además de pasar por lugares extrañísimos, tenés que terminar con cebollas, zanahorias, pizzas, budines y otras locuras. Panic Restaurant hace recordar un poco al viejo y querido Burgertime para Intelevision, donde un maestro cocinero tenía que hacer emparedados y librarse de pepinos, huevos y otras comidas.

Diversión Gastronómica

El enredo es bastante creativo y la diversión está garantizada. La zanahoria es un caso aparte: se trata de una zanahoria muy femenina, con maquillaje y todo lo demás. Ella trata de seducirte para intentar acabar con vos. ¡Re-original!

Panic Restaurant es una excelente presentación para el Nintendito: loco pero "normal" en la medida justa. El desafío es creciente. En el comienzo parece demasiado fácil. Pero la cosa se va complicando a partir de la tercera fase. Hasta el sonido es bueno. Este game de Taito es todo un golazo.

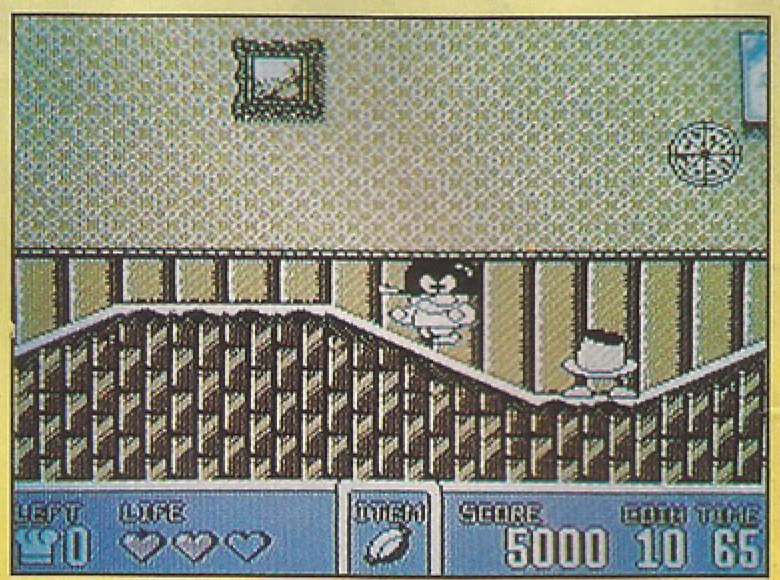
RECARGADORES DE ENERGIA

PIRULIN	BOMBON
Completa tu vida y además te proporciona más de un corazón de life	Llena un corazón de life

ARMAS

Comenzás con una heladera normal. Revisá las principales armas que podés conquistar en el game:

TENEDOR	funciona como un palo saltarín y acaba con todo lo que está debajo de ti.
HELADERA LOCA	se pone a girar y revienta todo



Esta heladera es muy loca. Vos comenzás a rodar y a barrer todo de la pantalla.

Mario Fighter

Los piratas comenzaron a ponerse más audaces. Después de esa versión de Yoko Soft de Street Fighter 2 para el Nintendito, surge este Mario Fighter 3. No es un error de imprenta: es Mario luchando contra Ryu y compañía. Un verdadero absurdo.

Para tener una idea del nivel de la piratería, basta decir que el cartucho es verde clarito y NADIE firma el game. Ni ganas tienen. Si la Nintendo tiene muchas armas legales, ya se pueden imaginar lo que sería capaz de hacer con alguien que no sólo ha pirateado Street Fighter 2 sino que también puso al mayor símbolo de la gigante japonesa a luchar contra la muchachada de Capcom. Mario es casi un sinónimo de videogame. Nintendo debe de estar reventando de rabia...

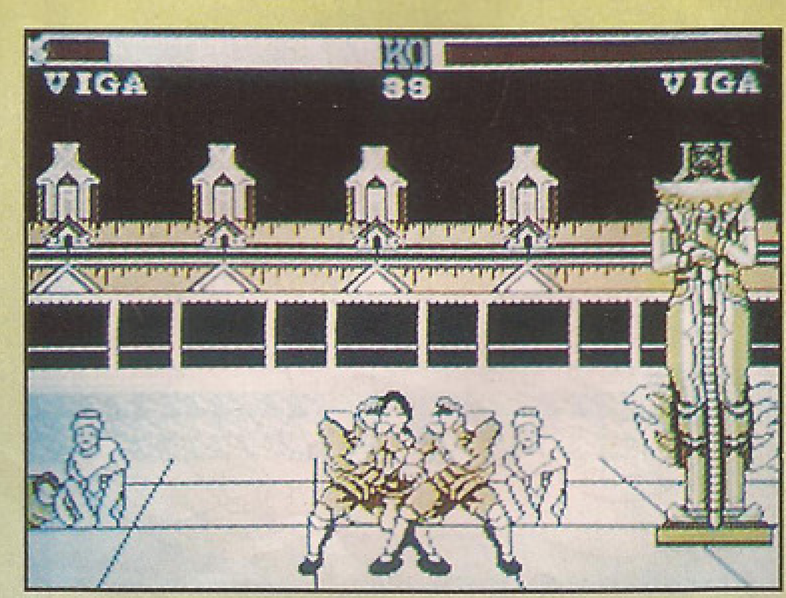
Bison Vs. Bison

A pesar de todas estas canalladas, Mario Fighter 3 innova un poco respecto del famoso arcade: además de poder jugar con el jefe (Bison, que aquí recibe el nombre de Viga), podés enfrentar a Bison contra el propio Bison. O sea: se puede jugar con dos personajes iguales (el famoso character vs. character de SF 2).

Los gráficos son poco detallados y tienen pésima definición, la música es horrible y la respuesta a los controles muy lenta. En suma, el game es un fiasco. Pero funciona como curiosidad para los gamemaníacos de Street Fighter. Mario es una gran decepción: una negación en todos los sentidos. Pero calma, porque no es el verdadero Mario de la Nintendo. Mario Fighter 3 demuestra que la piratería ya fue demasiado lejos. ¿O a alguien le gusta comprar gato por liebre? Avivate y jugá sólo los games genuinos. ¿OK? Vale más la pena.

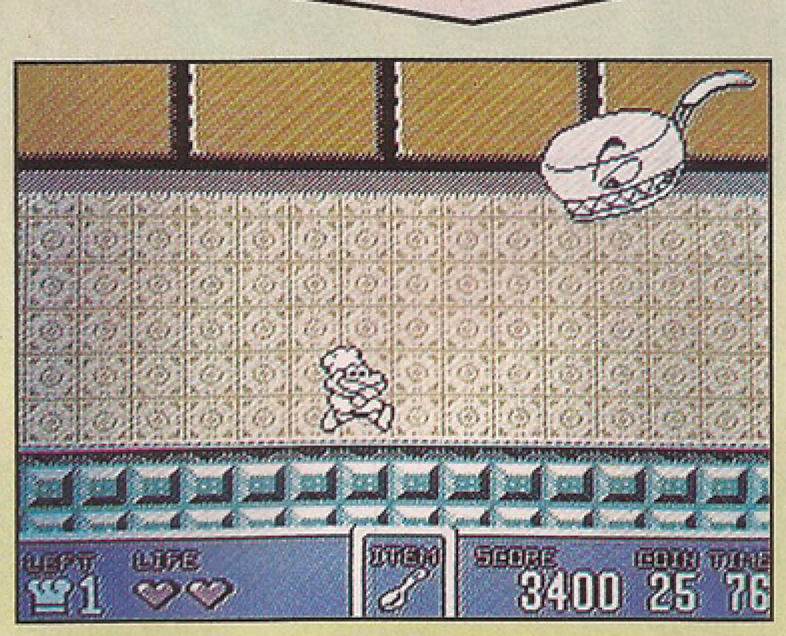


LOS GOLPES SON VARIADOS. PERO LA RESPUESTA ES TAN MALA, QUE HACE QUE NO SALGAN FACILMENTE. COSAS DE LA PIRATERIA...

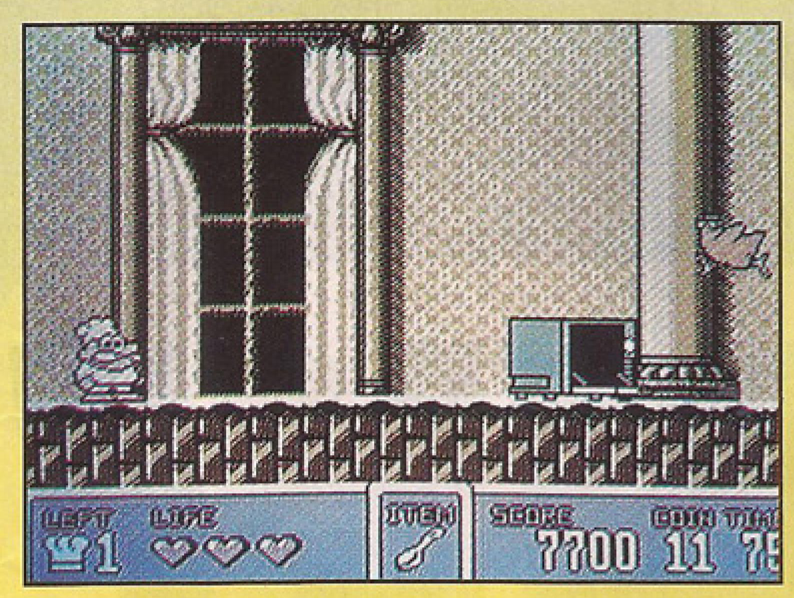


Sacate las ganas de jugar con Bison contra Bison y tratá de contentarte con Viga vs. Viga. Pero preparate para la decepción...

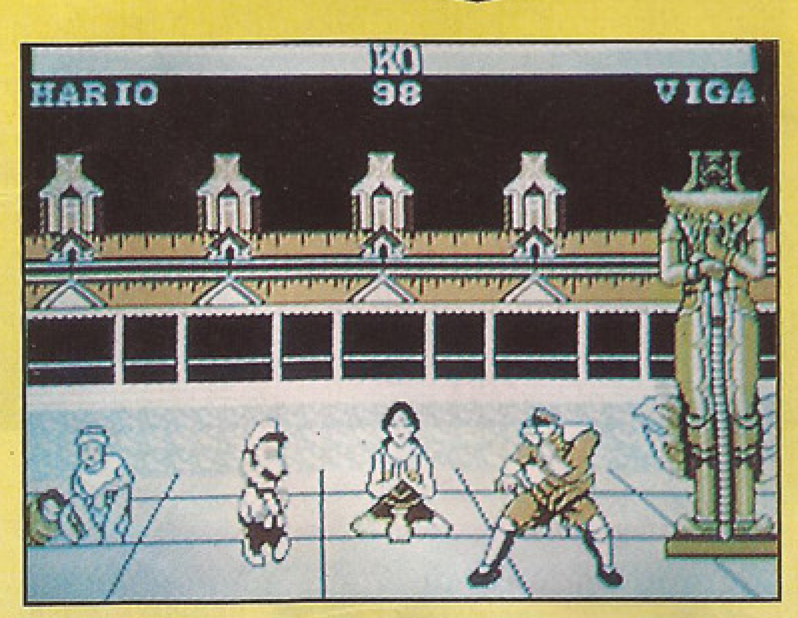
NINTENDO



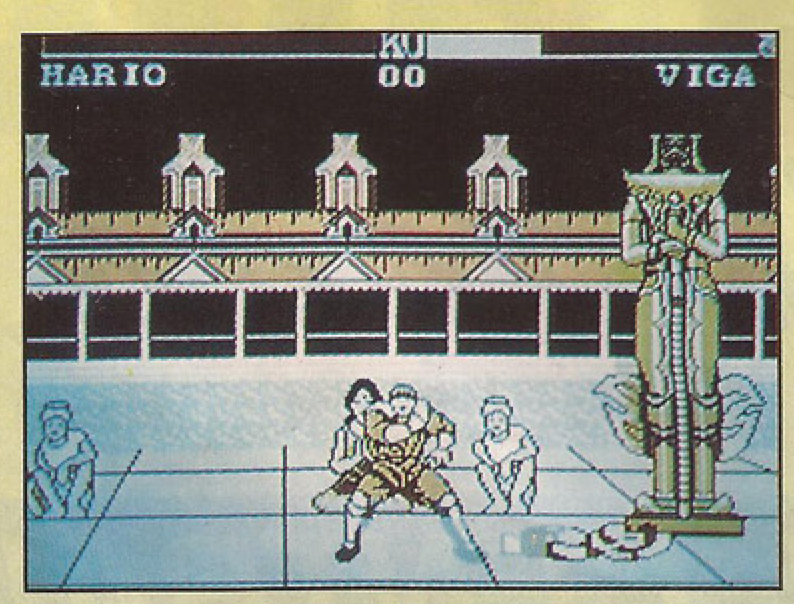
El primer jefe es una mezcla de olla con ballena. ¿Extraño? No, casi nada. Solamente esquivá y acertale varias veces.



El jefe de la segunda fase es un horno de microondas que dispara pollitos. Esquivá los gallináceos y acertale al horno.



Este Mario no pasa de ser un proyecto del verdadero. Lerdo, poco habilidoso y debilucho, Mario es un fracaso.



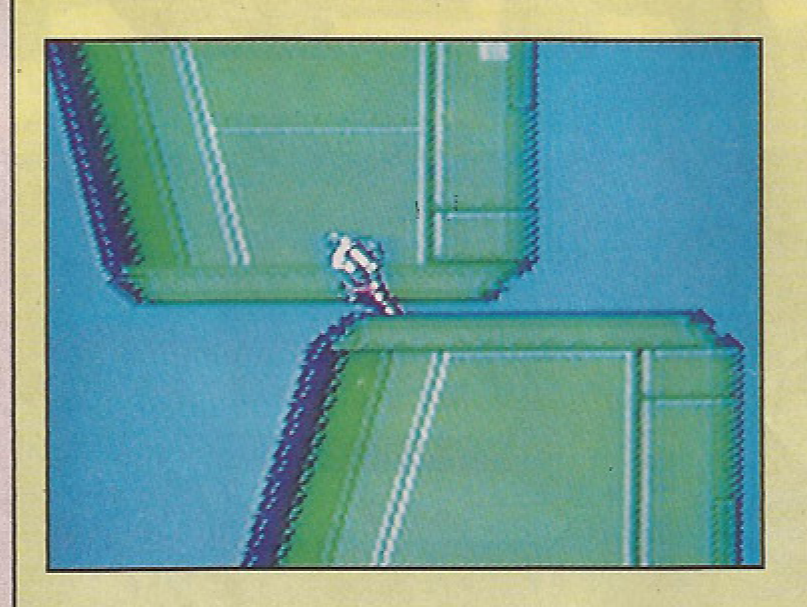
Las imágenes de Mario Fighter 3 son el fin del mundo: da palos de sprite a cada cinco segundos. ¡Un engaño total!

Contra FORCE

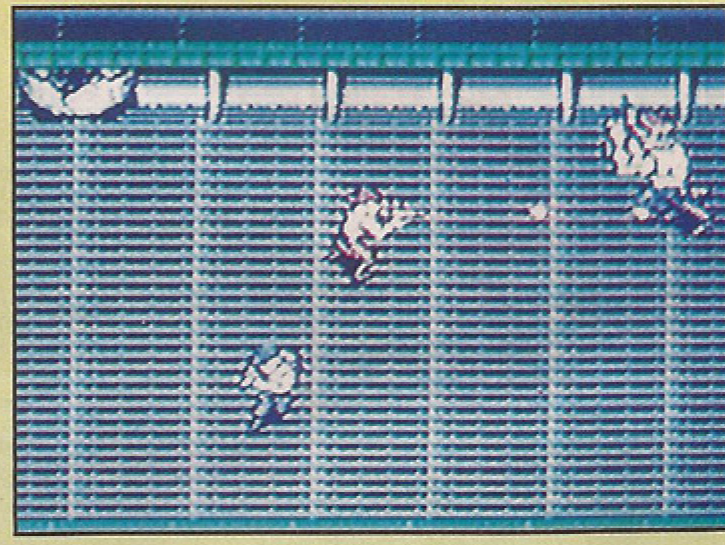
Te mostramos las dos fases finales de Contra Force, el último game de esta saga de Konami, en la cual tenés que liberar a Neo City de la organización criminal D.N.M.E. Como en las tres primeras fases, que ya vimos en el número pasado, sólo tenés que usar un poco la cabeza en la elección de los personajes y armas. Y podés cambiar de agente en cualquier momento (basta apretar Select y Direccional ↑ y ↓). ¡Buena suerte!

FASE 4 - AVIONES

Tus personajes caminarán sobre las alas de varios aviones, en una exhibición que puede dar envidia a los mejores dobles de película. Además de la gran cantidad de misiles enemigos, existe la constante amenaza del viento.



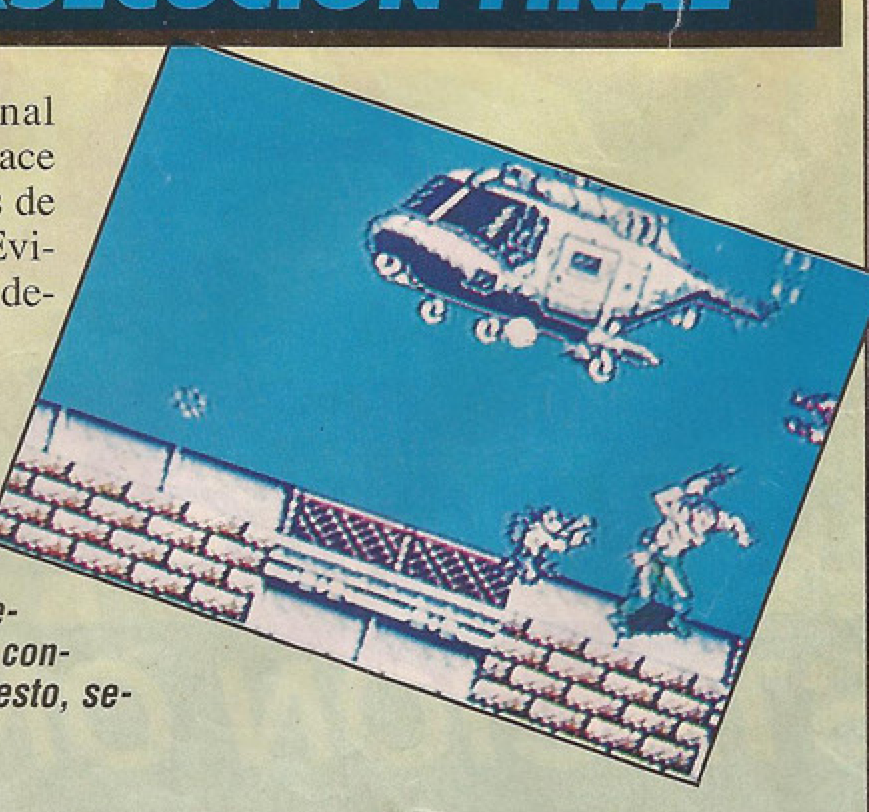
Cuando llegues a la punta del ala de un avión, esperá un poquito y aparecerá enseguida otra para que puedas continuar.



El punto vulnerable del jefe son sus piernas. Da trabajo, pero basta ser persistente.

FASE 5 - PERSECUCION FINAL

El jefe de la organización criminal aparece enseguida al comienzo y te hace la vida difícil. Andá con cautela detrás de él, ya que las trampas serán muchas. Evitá tirar contra las escaleras, porque se desarman.



No dejes que el jefe huya en el helicóptero. Ignorá los tiros del pájaro de metal y concentrá tus fuerzas en el jefe. Después de esto, será el fin de D.N.M.E.



C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola *Para* Un Amigo

**Completá el cupón y envialo a *Action Games*
Entre todos los participantes se sorteará
una consola Super Bitgame
obsequio de**



Nombre y Apellido: ....
....Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

**A continuación completá los datos del AMIGO
al que le vas a regalar la consola, si ganás. Suerte.**

Nombre y Apellido: ....
....Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

Mandá tu cupón antes del 15 de cada mes.

Aclaramos que la consola la gana la persona a la que se la regalaron, la cual será la encargada de retirar el premio presentando su documento y una fotocopia del documento del amigo que se la obsequió. Agradecemos la colaboración de Pachi (un amigo de siempre) para la realización de este concurso.

Armá este sobre y envialo por correo a Editorial Quark.
o entregalo personalmente de 10 a 13 y 14 a 17hs.

Pegar sobre esta barra

Remitente: ....

Estampilla

ACTION GAMES

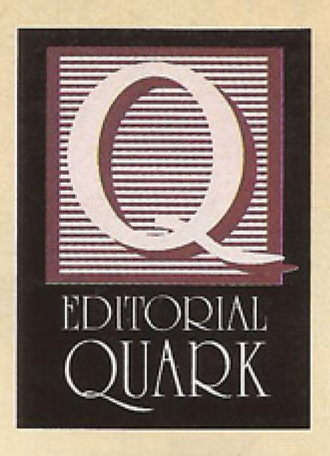
C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola para Un Amigo

Editorial Quark S.R.L.

Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4

(1029) Capital Federal



Azcuenaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Publicidad Juan C. Botana

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1° - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**



ACTION GAMES

FROGGY VIDEOGAMES

Concurso Uruguay

CONCURSO SOLAMENTE VALIDO PARA RESIDENTES EN LA REPUBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY.

1 FAMILY
10 GAME

FECHA DE SORTEO: 15 DE OCTUBRE

Nombre y apellido: ....

....Documento: ....Edad:........

Dirección: ....

....Tel: ....

¿Qué máquina tenés?:...

¿Qué otra te gustaría tener?:...

¿Cómo se llama el o los comercios en los que comprás tus videogames?:....................................

....

Los cupones se reciben por correo o personalmente en FROGGY - Video Games : Paraguay 1321, piso 7º, Montevideo - URUGUAY.
El sorteo se realizará el 15 de octubre de 1993 a las 17 hs. , en Froggy - Video Games.

Pegar sobre esta barra gris

Remitente:

Estampilla

CONCURSO
ACTION GAMES - FROGGY
URUGUAY

FROGGY - Video Games
Paraguay 1321, Piso 7º
Montevideo - Uruguay

cortar por esta línea

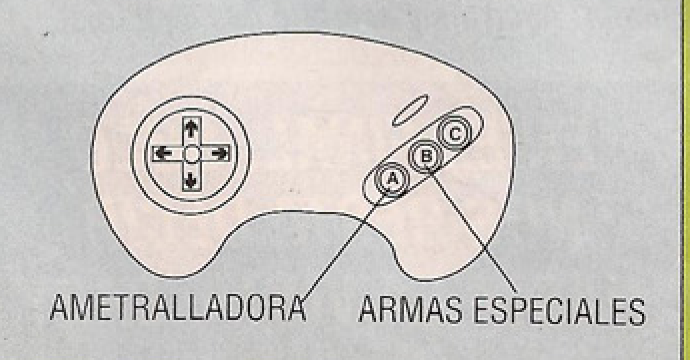
TERMINATOR 2
THE ARCADE GAME

El dijo que volvería. Y volvió. Pero ahora, el Exterminador está de tu lado, ayudándote a proteger a Sarah y a John Connor del peligroso T-1000, exterminador de última generación. Este game para Mega Drive es una excelente versión del juego de arcade, donde los participantes empuñan una poderosa ametralladora. Los gráficos son alucinantes y el ritmo de la acción te enloquece. Si conocés bien el argumento de la película, basta que recuerdes la historia para saber cómo actuar en el juego. Si no te acordás, te ayudamos con estos trucos.

¿Menacer o joystick?

Un lance genial del juego es que permite jugar de varias formas. Podés usar el joystick o la Menacer. También podés jugar en pareja, en este caso usando solamente joysticks, o una Menacer y un joystick. Queda a gusto del consumidor.

¿ACEPTAS UNA SUGERENCIA? JUGAR EN PAREJA, USANDO DOS JOYSTICKS. DE PREFERENCIA, CON RAPID FIRE.

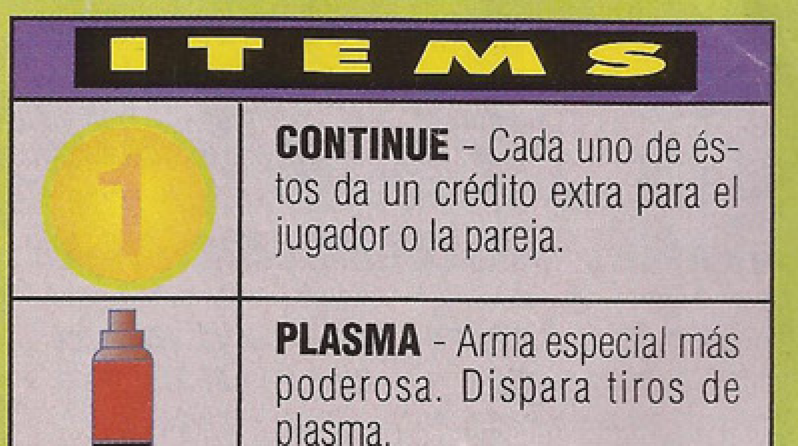


DESPUES DE MUCHO USO, TU AMETRALLADORA EMPIEZA A RECALENTARSE Y SE VUELVE LENTA. DEJALA DESCANSAR O TOMA MAS MUNICIONES PARA QUE VUELVA A LO NORMAL. FIJATE COMO ESTA LA ENERGIA DE TU ARMA EN EL MEDIDOR GUN POWER.

Arsenal variado

Tenés varias opciones en armas especiales para utilizar. De repente, aparecen y se quedan esperando en la pantalla por el tiempo suficiente para que las agarres, tirándoles. Cada nueva arma adquirida sustituye a la anterior, o sea, no se puede andar cambiándolas cuando vos querés.

ITEMS



	CONTINUE - Cada uno de éstos da un crédito extra para el jugador o la pareja.
	PLASMA - Arma especial más poderosa. Dispara tiros de plasma.
T2	**ESCUDO** - Da invulnerabilidad temporaria
	GATILLO - Recupera el Gun Power de tu arma.
	BALAS - Munición para la ametralladora.
	SMART BOMBA - Acaba con todo en la pantalla.
	BOMBAS - Tiene el mismo efecto devastador.
	LANZADOR DE GRANADAS - Sólo aparece en la última escena, para acabar con el T-1000.

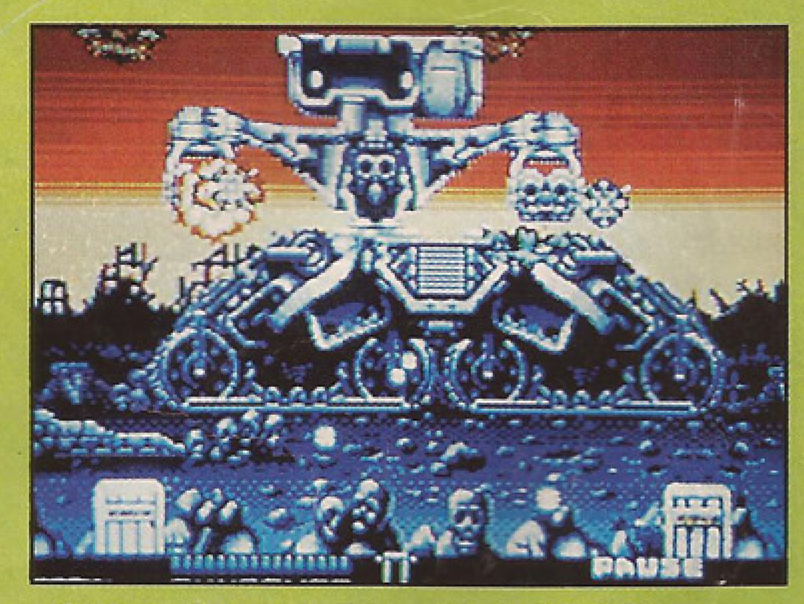


Fase 1

El juego comienza con una ruidosa batalla a campo abierto. Los blancos son los robots exterminadores, naves y cañones que se mueven. Al tirar, evitá acertarle a los humanos, pues a cada accidente de éstos perdés un bonus en la cuenta final de la etapa.



Acertale en la cabeza a los robots grandes. Así liberan un ítem, puntos o recarga de energía cuando son destruidos.



Comenzá destruyendo al jefe de la fase por la estructura en forma de T, en la parte de arriba. Primero los dos cañones laterales, después la cabeza y el cañoncito de la base. Al final acertale al centro de la parte que sobró.

Fase 2

Estás invadiendo la fábrica del Skynet. Para juntar puntos, destruí todo lo que encuentres: lámparas, cajas, lo que sea. Cuando aparezca el Exterminador bien cerquita, acertale en la cabeza.

Fase 3

Tu misión es proteger la pickup de la Resistencia. Naves espaciales intentarán ataques desde arriba, mientras grupos de robots se acercan por el suelo y tiran contra vos. Cada jugador debe tener por lo menos 150 misiles para completar esta difícil fase.



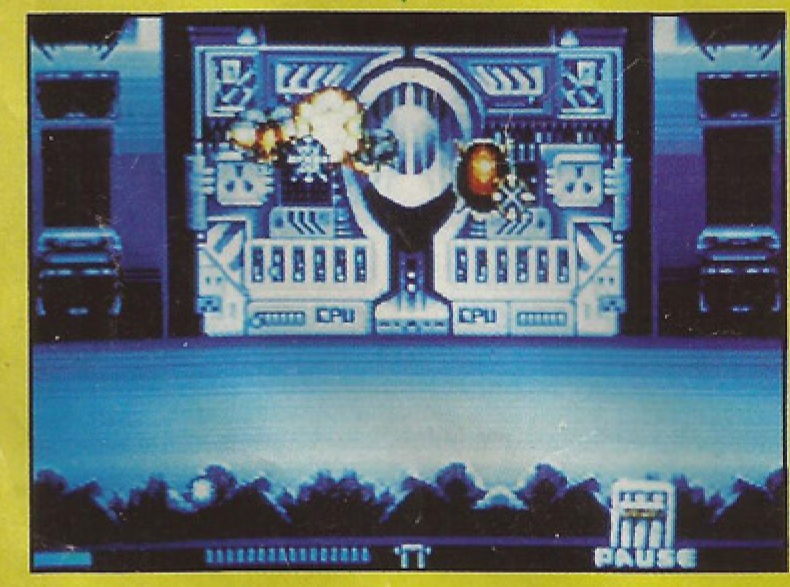
Mientras un jugador protege la izquierda, otro cubre la derecha. Preocupate sólo por los ataques desde arriba y no por los robots.

Fase 4

La fase tiene comienzo en un campo abierto y, de repente, se detiene cuando surge un portón. Para ir adelante, tenés que reventar la traba éste. El mismo tanque que apareció en la primera fase reaparece aquí, pudiendo ser destruido con la misma técnica.



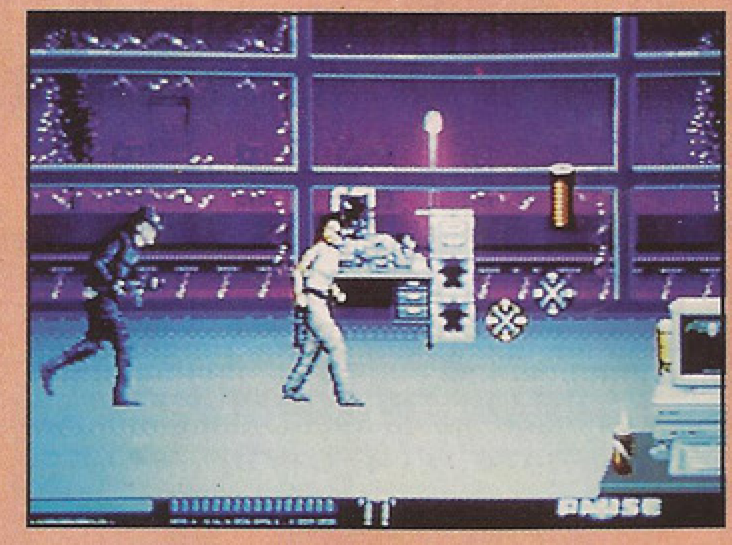
Cuando llegás a este lugar, tirales a las puertas antes de que se abran.



Tené paciencia para destruir al Skynet. Para que se abra, destruí primero los cuatro cañones en las paredes laterales. Después de abierto dale a todo lo que te rodea, dejando las dos esferas centrales para el fin.

Fase 5

Ahora estás en el presente, ayudando a Sarah y a John a robar el chip que originó al Skynet. Tu misión es reventar todo lo que aparece: muebles, computadoras, paredes, etc. En los dos ambientes (escritorio y laboratorio) tenés que destruir un número definido de blancos. Sólo después de poner en cero el objetivo se puede seguir adelante.



En esta fase, cada vez que les des a Sarah o John vas a perder energía. ¡Prestá Atención!

Fase 6

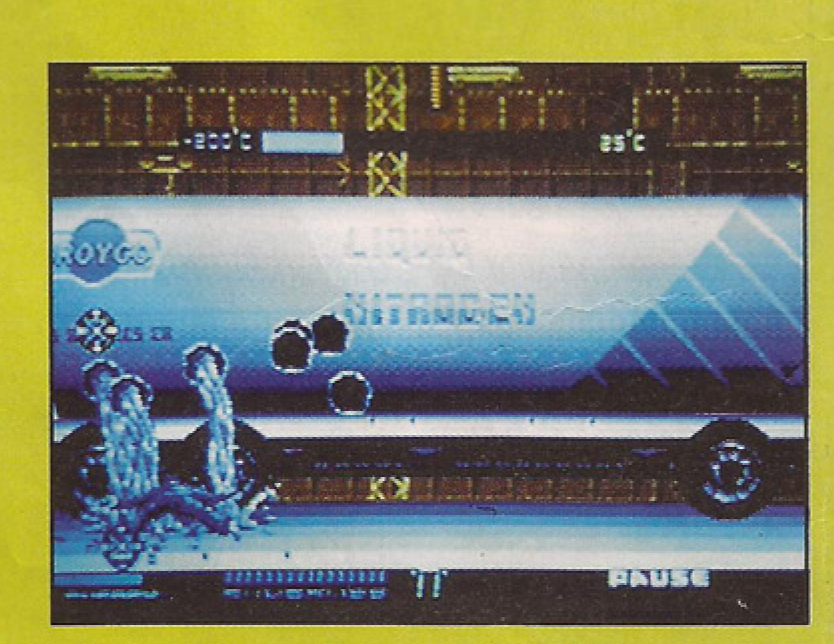
Ahora tenés que proteger el furgón donde están John y Sarah. Primero el Exterminador T-1000 perseguirá al vehículo a bordo de un helicóptero. La mejor estrategia es que un jugador cubra la parte de arriba del furgón, mientras el otro cubre la de atrás.



Después del helicóptero, T-1000 se irá sobre el furgón con un camión. Abrí fuego en el motor de él. No lo va a detener, pero ayudará bastante.

Fase 7

El objetivo de esta fase es congelar el T-1000 con el hidrógeno líquido del camión. Uno de los jugadores intenta agarrar todas las bombas que caen mientras el otro distrae al exterminador. Las bombas son excelentes para usar en esta fase.



Tratá de abrir agujeros en el camión cerca de donde está el T-1000. El hidrógeno lo congelará.

Fase 8

T-1000 consigue escapar y va detrás de John, acorralándolo en el borde de un pozo de acero derretido. En el comienzo de la fase disparale para que no pueda tocar a John. Después, cuando se viene de frente, mantené concentrado el fuego en su cabeza, e intentá empujarlo hacia atrás. O mejor, hacia el pozo.



Los disparos de bomba en la nariz del T-1000, le provocan lindos estragos.



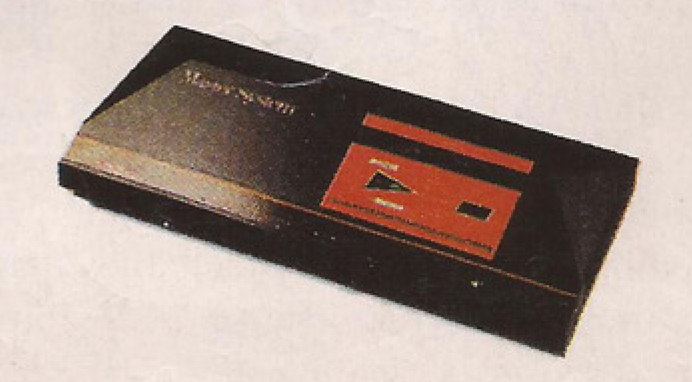
Cuando el exterminador esté bien cerca del borde del pozo, aparece el lanza-granadas en la pantalla. Agarralo y acertale dos disparos.

EN EL FINAL, SOLO NOS RESTA DECIR HASTA LA VISTA, BABY

Master System

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener.
Super veloz y super divertido, es Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el Mundo entero llega a la Argentina para tu Master System.
Sonic tendrá que atravesar una pantallas increíbles con una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿Crees que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad?
Sonic es lo más rápido que verás en Master System. Si es que lo ves.





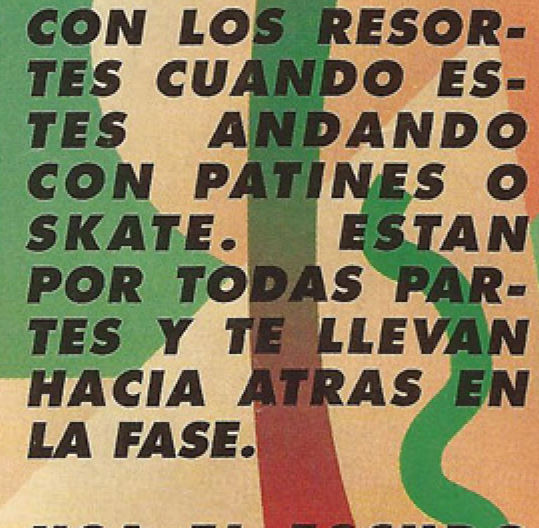


GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

MEGA

GREENDOG

Una ola digna de las playas de Hawai toma a Greendog por sorpresa. Este héroe extraño pero simpático queda con la cabeza cubierta de arena. Al conseguir salir, se da cuenta de que tiene un lindo colgante dorado en el cuello. Greendog intenta quitárselo, pero la joya no se despega de su cuerpo. Su novia sabe la explicación para el misterio del colgante: es parte de un tesoro azteca que se encuentra desparramado por seis islas del Caribe. Para conseguir librarse del tesoro azteca (una de las civilizaciones precolombinas, habitante de América antes de la conquista europea), Greendog tiene que recorrer las seis islas detrás del tesoro. Sólo con el tesoro completo podrá volver a surfear. Y como el surf es todo en su vida, se dedica con uñas y dientes a recuperar el tesoro azteca...



TENE CUIDADO CON LOS RESORTES CUANDO ESTES ANDANDO CON PATINES O SKATE. ESTAN POR TODAS PARTES Y TE LLEVAN HACIA ATRAS EN LA FASE.

USA EL ESCUDO PARA ACABAR CON EL JEFE. CUIDADO CON LOS BLOQUES QUE SE DERRUMBAN ENCIMA DE TI. AH, EL JEFE ES EL MISMO AL FINAL DE TODAS LAS FASES.

Crucero millonario

La misión de Greendog por las islas del Mar del Caribe está llena de paisajes que son una fiesta para los ojos. El y su frisbee (disco playero) pasean por varios ambientes. Agua, selvas tropicales y hasta paisajes urbanos como el subterráneo. Cada isla tiene dos grandes pantallas. O sea: son doce fases en las que vos andás con patines, skate y hasta enfrentás a pájaros siempre dispuestos a eliminarte.

Hay una tonelada de ítems en el game. De papas y donuts (rosquillas), que recargan energía, hasta mazorcas de choclo que dan Continues. Pero el mejor de todos es el escudo (S, de "shield"). Va detrás de los enemigos y es capaz de acabar con los jefes en dos tiempos. ¡Lo máximo!

Reggae y ritmos afros

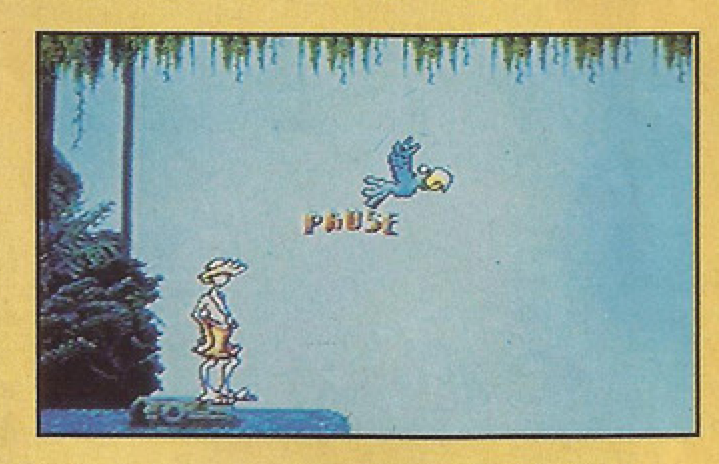
Greendog es otro game extraño de Mega Drive. Después de Chuck Rock, Devilish y otras joyitas, le llegó el turno al surfista pacifista con misión de arqueólogo. Sus gráficos no son 10 puntos, pero sí bien creativos. El show corre por cuenta de la música. Enseguida aparece un reggae digno de Bob Marley y sus seguidores jamaiquinos.

La variación de sonidos es grande y hasta a los que no les agrada mucho con la música caribeña les va a gustar la sonorización del game. Prestá atención al baterista y las melodías alegres y muy cantables que dan vida a las aventuras del surfista. Entrá en el clima de verano, poné un disco de reggae en tu audio y embarcate para el Caribe en compañía de Greendog. Todo en la más completa paz isleña...



ISLA 1 - GRANADA

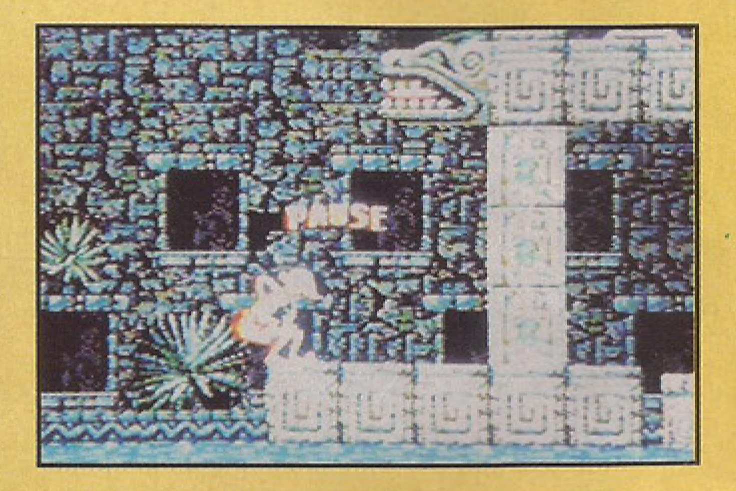
La acción comienza en el medio de mucha agua enmarcada por una exhuberante selva tropical. Esta primera etapa no es muy difícil. Por lo tanto, aprovechá para aprender los controles y el timing del game.



No dejes que el agua arruine tus esfuerzos. Hacé que ese pájaro te lleve para no caer en la cascada y perder una vida.

ISLA 2 - MUSTIQUE

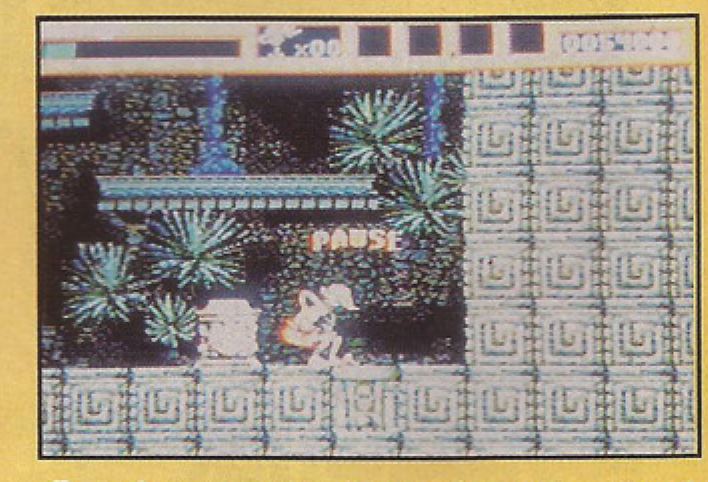
La segunda parte del tesoro azteca está en esa simpática islita del Caribe. Está atento a la secuencia de resortes. Sólo en la última no hay espinos. Subí y conseguí varios ítems.



Acertale el frisbee en la boca del dragón para romper la barrera de piedras. ¡No se gana nada con tirar el disco contra las columnas!

ISLA 3 - CURAÇAO

¿Nuestro héroe perdido dentro de un acuario? Subí a las esponjas para renovar tu oxígeno. Cuidado con los ganchos y con las plantas violetas, porque te llevan al comienzo de la fase. Al final de la fase vas a ver unas tortugas. Forman un excelente puente. Pero no te quedes paveando encima de ellas, porque sino te hundís y te ahogás.



Pasaje secreto. Después del segundo dragón, en el muro de la derecha, hay una vida. Buscá otros pasajes que rinden vidas, energía y Continues.

LEMMINGS/Sunsoft

Estrategia — 1 jugador



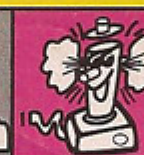
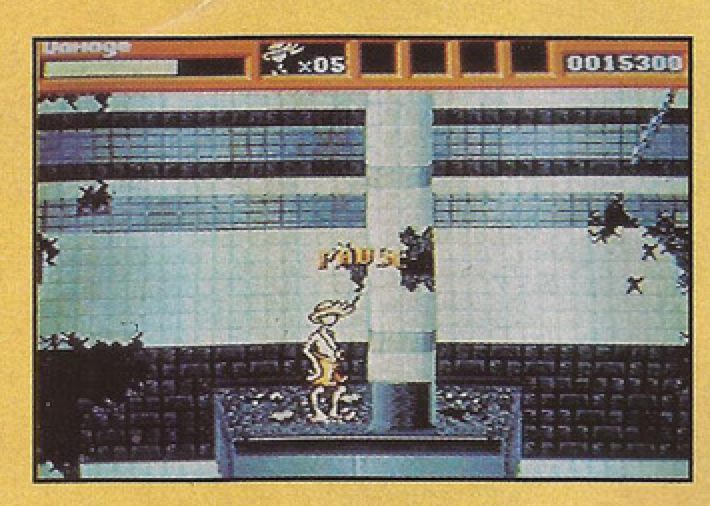



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ISLA 4 - JAMAICA

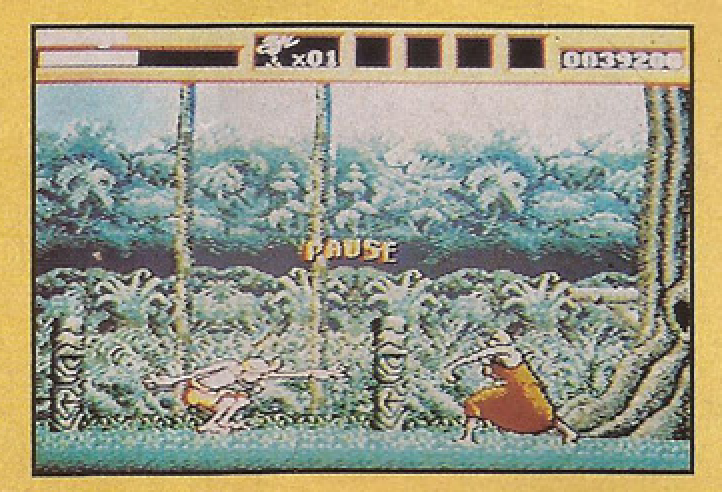
Kingston (capital de Jamaica) da un tono más urbano a la aventura. De las calles de la ciudad al subterráneo, vas a encontrar turistas típicos y animales atípicos. Todos locos por molestarte.



Acertale a ese pilar de la primera plataforma varias veces seguidas. Después de algunos segundos surgirá una vida.

ISLA 5 - SABA

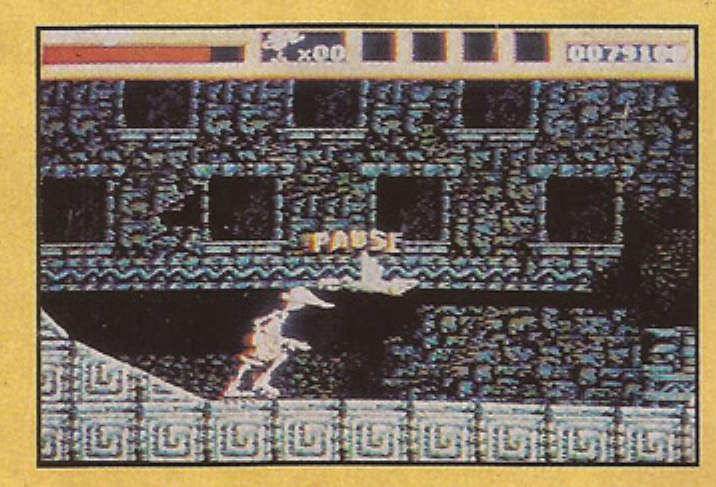
Aprendé a usar los resortes para avanzar en la fase. El colgante parece atraer más enemigos que nunca. Librate de ellos para poder preocuparte solamente por el tesoro perdido.



Observá al nativo con atención. Cuando esté por atacar, saltá y dale primero. Repetí la operación.

ISLA 6 - SCT.VICENT

La aventura está que arde. Si hasta acá no fue difícil recuperar los tesoros, el panorama cambia en esta sexta etapa. La pista para patinar es larga y tortuosa. Está llena de trampas. No intentes ir rápido, porque es suicidio seguro.



Los pájaros no te dan sosiego. Calma, y pará. Saltá y tirá tu frisbee solamente cuando se te acerquen.

LEMMINGS

¡Volvieron! Los bichitos más odiados por los ingleses hicieron su glorioso estreno en la Amiga. Desde entonces la familia creció: PC, Super NES, Game Gear y, claro, Mega Drive. Lemmings 2 ya está disponible para PC. Este game rompecabezas es un clásico indiscutible. Hay mucha gente que no puede ni oír hablar de Lemmings. Por otro lado, existen millares de fans apasionados por el salvataje de lemmings...

La versión para Mega tiene la famosa apertura de Amiga y también es parecida a la de Super NES. La mayoría de las fases es idéntica. Las pantallas, empero, son más cortas y los lemmings más rápidos. El tiempo fue aumentado, lo que vuelve al game un poco "menos difícil". La música es bastante tonta y no gustó. Y está mezclada muy alto en relación a los efectos sonoros. Como el sonido es importante para la solución de las fases, una buena salida es desconectar la música. Y ahorrarse aburrimiento.

Razonamiento

El esquema del juego sigue siendo el mismo. Tenés que encontrar el modo de conducir a los bichitos a su destino final. Para esto tenés que decidir qué tiene que hacer cada lemming. Pueden escalar paredes, saltar con paracaídas, cometer suicidio colectivo, bloquear una fila, construir escaleras y excavar en varias direcciones.

Puede parecer una locura, pero es así como funciona el game. Es razonamiento puro. Para no fundirte el cerebro, Lemmings proporciona passwords. Si tu curiosidad es muy grande, probá los passwords que nuestros pilotos encontraron para vos.

ICONOS FUNCIONALES NUMERADOS DE LA IZQUIERDA A LA DERECHA COMO APARECEN EN LA PANTALLA.

1 - escala paredes . **2** - acciona paracaídas . **3** - suicidio colectivo **4** - para la fila . **5** - construye escalera . **6** - excava hacia adelante. **7** - pico (excava en diagonal)

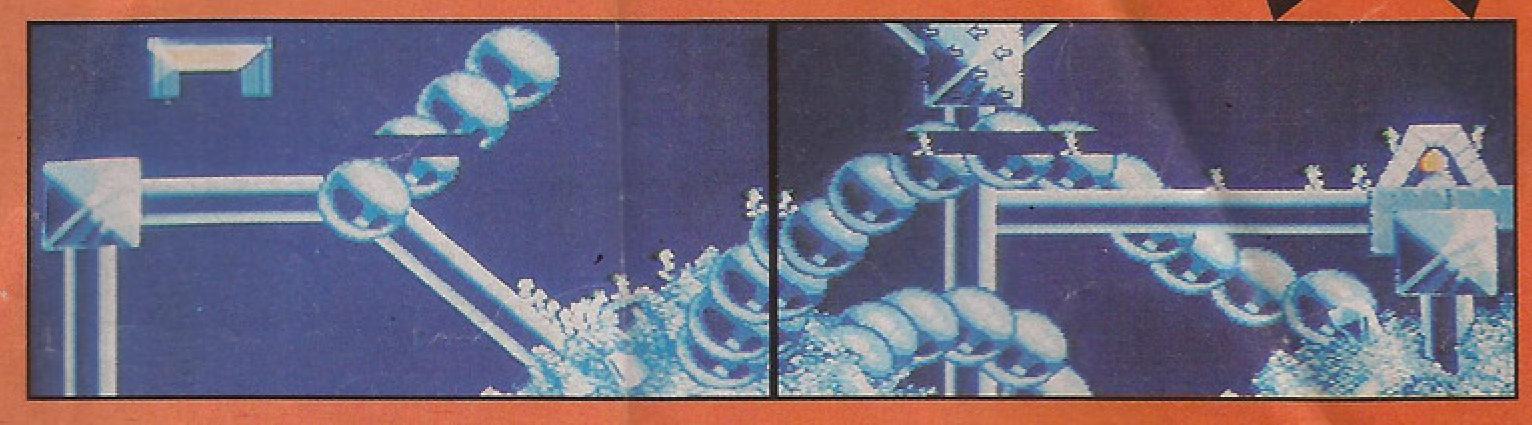
PASSWORDS

Etapa FUN

Level	Password
2	NSHNU
3	TOFWM
4	PSHNU
5	MNFPQ
6	DRHGY
7	JNFPQ
8	FRHGY
9	ZOFWM
10	VSHNU
11	BPFWM
12	XSHNU
13	PNFPQ
14	LRHGY
15	RNFPQ
16	NRHGY
17	JIFXM
18	FMHOU
19	LIFXM
20	HMHOU
21	ZGFQQ
22	VKHHY
23	BHFQQ
24	XKHHY
25	RIFXM
26	NMHOU
27	TIFXM
28	PMHOU
29	HHFQQ
30	DLHHY
31	LPFZM

EN UNA PROXIMA EDICION, 20 PASSWORDS DE LA FASE TRICKY.

¡NO TE LOS PIERDAS! Los dos números que aparecen en los cuadrados de la izquierda indican la cantidad de lemmings que vos liberás. El mínimo se muestra en la pantalla. El máximo lo decidís vos.



Bonitas esferas futuristas, también inéditas. Perforá las bolas en diagonal y andá hacia el lado derecho de la pantalla para asistir al triste fin de los bichitos del camarote.



LLEG

SEGA

No aguanto quedarme mucho tiempo quieto. Por eso estoy de vuelta en el Sonic 2, con un montón de novedades: soy más rápido que antes, pasé por muchas más fases, y tengo una amiga supersónica, Tails, la zorrita de dos colas. Quien continua en el juego es el diabólico Dr. Robotnik. Esta vez, él quiere destruir mi mundo con el terrible Death Egg.

UE!

MEGA DRIVE®

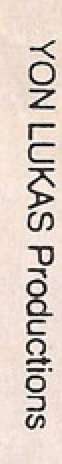
Master System®

GAME GEAR®

¡Esto será súper vertiginoso! Mirá por qué:
Mega Drive - 1 o 2 jugadores, 10 fases, más de 20 niveles, bonus en pista de looping, 8 mega. Master System y Game Gear - 7 fases, 7 jefes, loopings mareadores, 4 mega. Sonic 2 te dejará con la boca abierta. Vení corriendo a ayudarme. Será recopado.

GAMELAND S.A.
Distribuidor de Sega
para Argentina







BITGAME - SUPER BITGAME - GAME GEAR - MEGADRIVE - VIDEO RACER

ACCESORIOS DE TODOS LOS MODELOS

600 TITULOS EN CARTRIDGES

Importa, Distribuye y Garantiza

BIT

ARGENTINA

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080



H. BRIONES

ARGENTINA S.A.

REPRESENTANTE DE NINTENDO PARA ARGENTINA

Av. Córdoba 1539 , 1º A - Capital - Tel. 812-7322 42-8669 Fax 812-7322

SNES

Castlevania IV



Prince of Persia



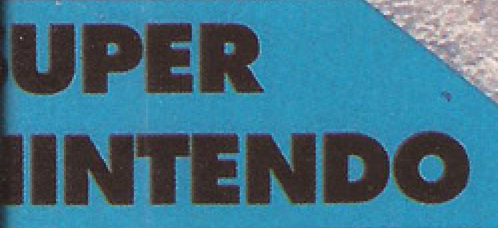
Gradius III



Turtles In Time-IV



Axelay



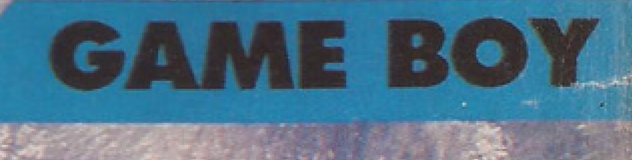


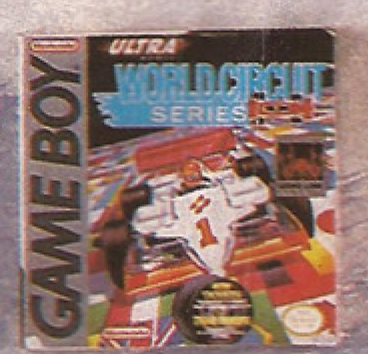
Legend of the Mystical Ninja



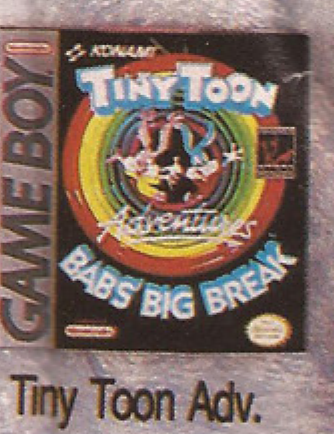
Contra III







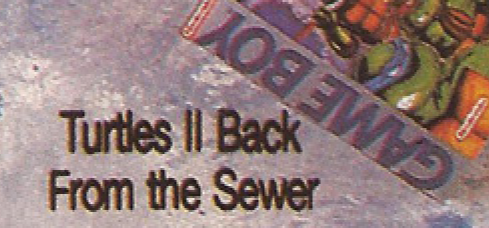
World Circuit Series



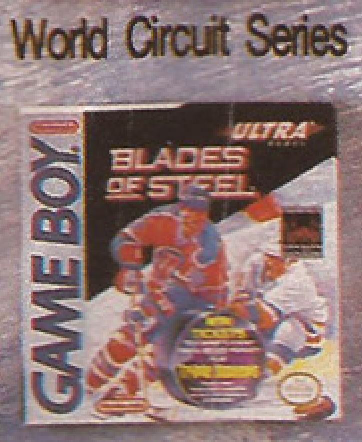
Tiny Toon Adv.



Gradius



Turtles II Back From the Sewer



Blades of Steel



Top Gun

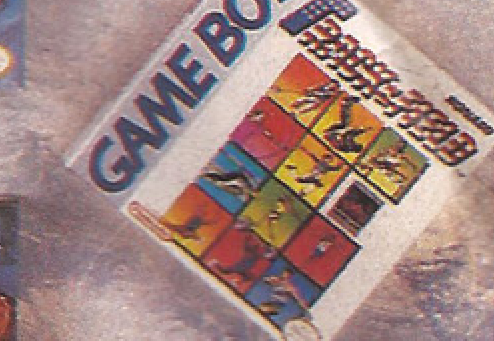
Star Trek



Castlevania II



Double Dribble 5 on 5



Track & Field

CAPTAIN AMERICA and The AVENGERS

Ya se convirtió en manía. Todo gran éxito de los arcades termina saliendo para Mega o para Super NES. De Street Fighter 2 a los prehistóricos Pac-Man y Space Invaders, los games que vienen de los arcades son éxito inmediato. Este Capitán América y los Vengadores no es la excepción. Transportado con perfección del flíper a la pantallita del Mega Drive, es un game de acción de los más divertidos.

Tu misión es comandar uno de los cuatro héroes de la Marvell (Capitán América, Hombre de Hierro, el Halcón o Visión) en busca del maligno Red Skull, el famoso "calavera". Usando golpes comunes y especiales, vas a recorrer cinco fases y enfrentarás toneladas de enemigos, uno más extraño que otro. La caminata hasta el "calavera" es tortuosa y complicada. ¡Pero vale la pena!

LA VERSION PARA MEGA DRIVE ES CASI IDENTICA A LA DE LOS ARCADES. SI YA JUGASTE EN UNO, USA LAS MISMAS MAÑAS EN TU MEGA. GENERALMENTE FUNCIONA.

LA VIDA ENTRE DOS ES MAS DIVERTIDA. POR LO TANTO, UNI ESFUERZOS Y JUGA CON UN AMIGO. ¡RED SKULL SE LAS VERA NEGRAS!

COMENZAS CON 100 PUNTOS DE ENERGIA. SI TU VIDA ESTA BAJA, TOMA EL ITEM AZULADO PARA GANAR 10 PUNTOS DE ENERGIA. PODES ACUMULAR HASTA 999 PUNTOS. ¡VAMOS CAMPEON!

LOS CUATRO HEROES

CAPTAIN AMERICA - *El más famoso de todos. Es lento, pero muy fuerte. Su escudo es destructor, perfecto.*

IRON MAN - *El Hombre de Hierro también es lento y fuerte. Tira rayos poderosos y certeros.*

HAWKEYE - *El Halcón Arquero es rápido pero débil. Sus flechas no sacan mucha energía, pero vuelan bajo.*

VISION - *Visión es el más débil de todos. Tira rayos y es veloz. Sus rayos también quitan poca energía.*

Siete continues

Sólo por variar el argumento, el objetivo de Red Skull es dominar el mundo. Pero no está solo. Tiene secuaces en todos los rincones entrenados para matar o morir. No tenés un minuto de sosiego. Y sólo tenés una vida. La suerte es que son 7 Continues por jugador. O sea: 14 Continues si optás por dos jugadores. Pero no pienses que va a ser fácil llegar al "calavera". Hay emboscadas por todos lados.

El Capitán América es el mejor de los héroes. A pesar de ser un poco lento, es bien fuerte y tiene un as en la manga: su escudo. Es la mejor forma de alcanzar a adversarios desde bien lejos, sin riesgo de perder energías.

Acción total

Captain America and The Avengers tiene imágenes digitalizadas, sonido digitalizado y otras maravillas técnicas. Son solamente 99 efectos sonoros, uno más gracioso que otro. ¡Por ejemplo, el japonés hablando inglés es una de las cosas más cómicas! A pesar de todo el cuidado en la parte técnica, lo que más impresiona en el juego es el ritmo de la acción. No hay un segundo de descanso. ¡Es pura adrenalina!

Jefes "peludos", varios subjefes y un montón de enemigos. Tus dedos no van a tener un segundo de paz. Tu habilidad es una de las claves para sacar bien este juego. Pero no basta... Una estrategia eficiente puede ser mejor que tirar golpes para todos lados. Es por esto y otras cosas que Captain America and the Avengers es una diversión genial. Si te gusta el Capitán América y te enganchás en los games de acción, enfrentá al "calavera". ¡Y demostrale que calavera no chilla!

FASE 1 - THE AVENGERS

La acción comienza en las calles peligrosas de la gran ciudad. Edificios semidestruidos conviven con modernos rascacielos. Desconfiá de todas las construcciones, pues los enemigos acostumbran salir de ellas para darte un susto cuando menos lo esperes. ¡Ojito!



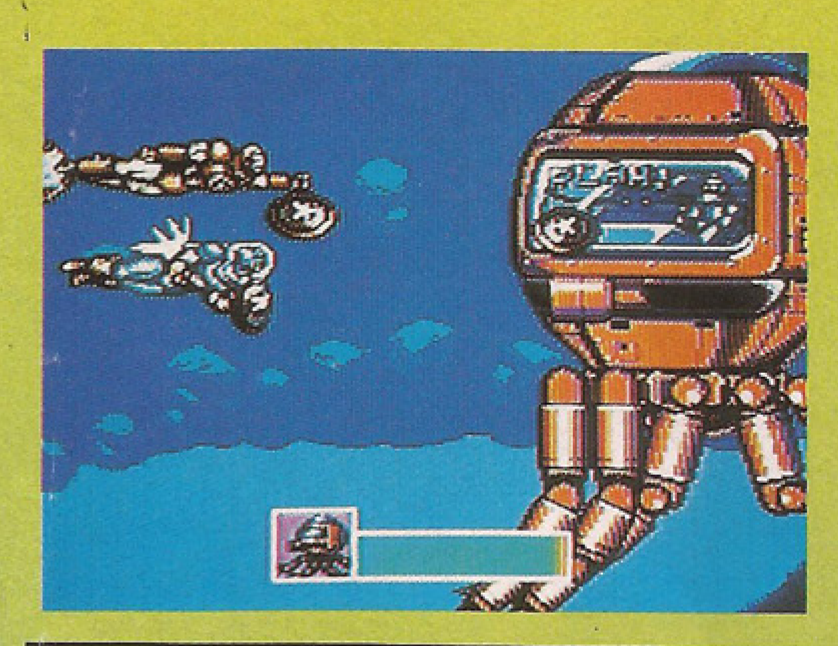
El jefazo de la fase es verde y medio pavote. Acertale desde lejos con tu arma especial.

FASE 2 - TARGET TOWN

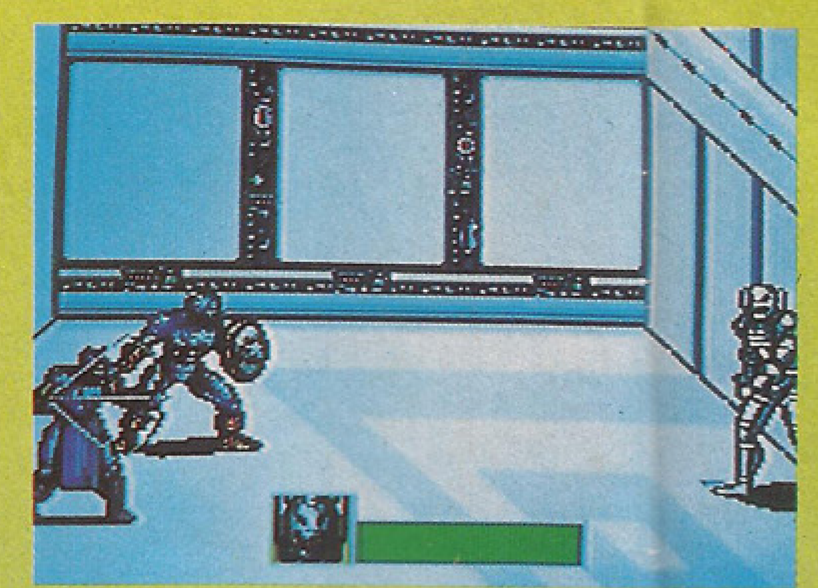
Target Town es la ciudad blanco, el destino final. Para llegar a ella tenés que volar. El Capitán América recibe un aparato a reacción futurista. Pero la vida no es de las más tranquilas en el aire. Sé rápido para acabar con OVNIS de las más variadas especies.

FASE 3 - CHALLENGE FROM THE BOTTOM OF THE SEA

Un verdadero héroe tiene que hacer de todo un poco. Por lo tanto, llegó la hora de nadar. En medio de gigantescos navíos encallados y enemigos acuáticos, tenés que sobrevivir a toda costa. Aprovechá para juntar energía. Están principalmente del lado izquierdo de la pantalla. ¡Aguante!



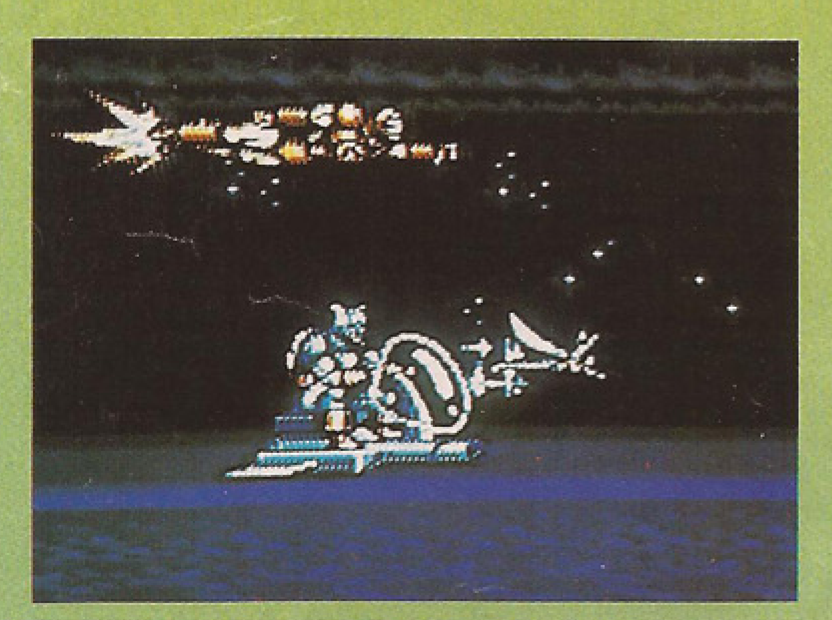
Un subjefe extrañísimo: es una nave con forma de pulpo mecánico. Sus tentáculos son mortales. Tené también cuidado con sus torpedos.



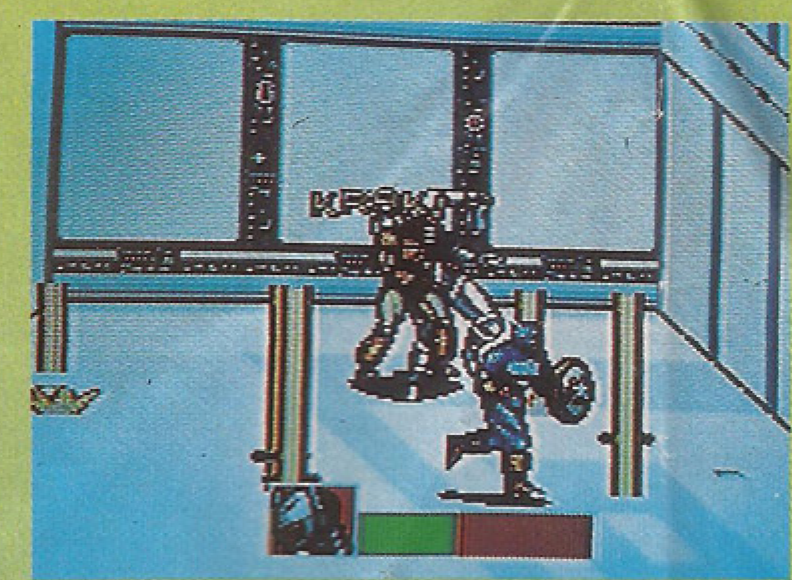
El jefazo de la fase no es de los más difíciles. Fuego cruzado desde el primer segundo pues sino desaparece rápidamente. Pero vuelve, hecho una fiera.

FASE 4 - THE GIANT LASER CANNON

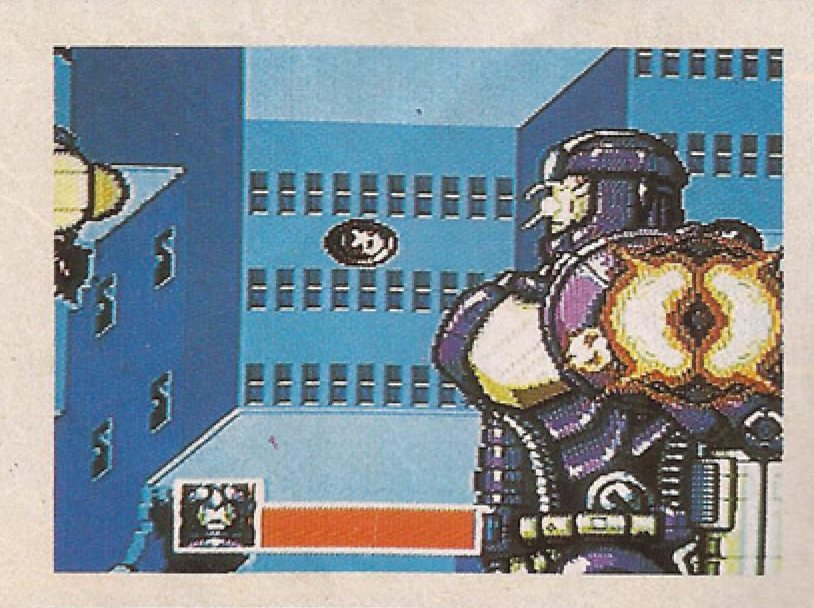
La penúltima fase del game es un lindo aperitivo para la fase final. Los enemigos llenan la pantalla y el escenario no ayuda. Destruí las barreras que surgen con rapidez. No le des oportunidades a la mala suerte...



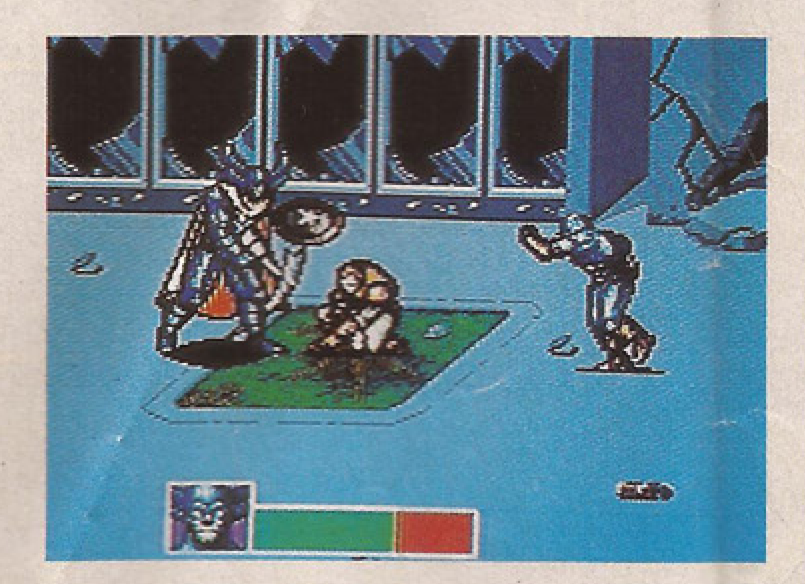
El ítem con una W vuelve al juego más mágico. Trae la vital ayuda de una linda hadita que se ocupa de los enemigos más cercanos.



La fase no tiene su título por casualidad. El jefazo es un robot que tira láser por la boca. Mantenete lejos de sus ataques.



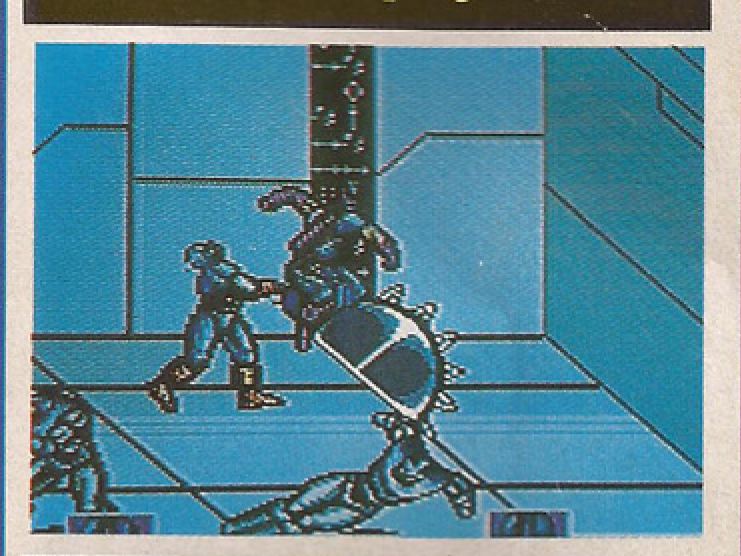
Este tipo es pequeño. Un robot que ocupa la mitad de la pantalla. Su punto vulnerable es la cabeza. ¡Mucho cuidado con sus ataques!



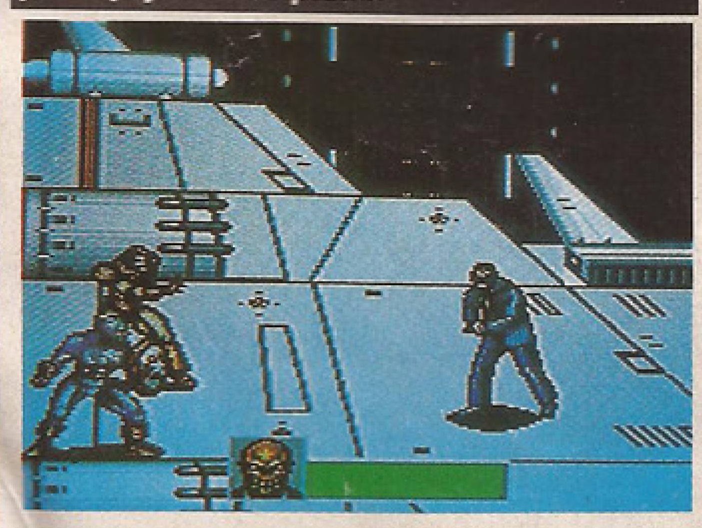
El jefe es un helicóptero. Ni pienses en acercarte a él. Mantenete a distancia y usá rayos, flechas o escudos.

FASE 5 - THE END OF RED SKULL

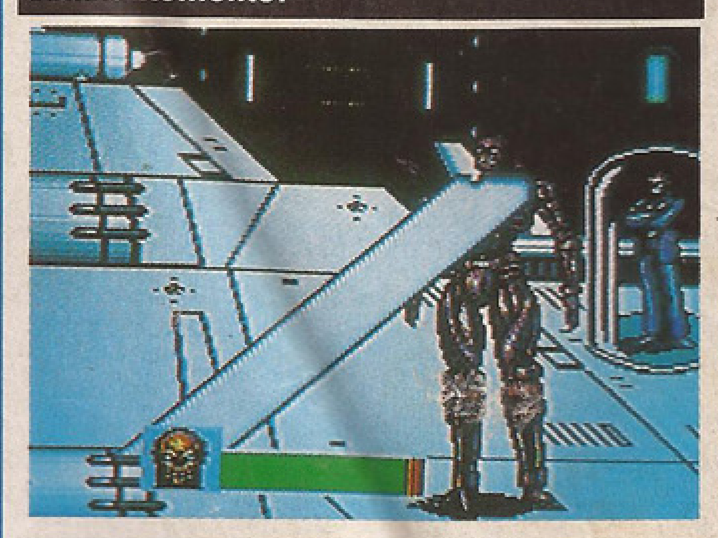
Llegó el turno del "calavera". Si conseguís pasar todos los obstáculos de la quinta y última fase, vas a tener un agradable encuentro con Red Skull. Está loco por freírte hasta los huesos. Hay una innovación en esta fase: casi al final hay un scrolling vertical de los más peligrosos.



Son dos subjefes de una sola vez y con un arma poderosa: una sierra eléctrica que anda en las líneas del cuadrado gris del piso. ¡Ojo donde pisás!



¿Listo para Red Skull? Entonces mantené la calma y enfrentá a su brazo derecho. Este esqueleto en miniatura es una pavada. Quedate bien cerca de él atacando constantemente.



¡UAU! Red Skull tiene poderes casi infinitos: láser, ametralladora y otras sorpresas. No te alejes... ¡Da puñetazos bien pegado a él!

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS / Data East
1 ó 2 jugadores
Cartucho japonés
Acción
8 Mega
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

1992 fue un Bati-año. Batman Returns, la película, rindió más de 160 millones de dólares en los EE.UU. Michelle Pfeiffer, la Gatúbela de Batman Returns, se dividió nada menos que con Sharon Stone el título de mujer del año en Hollywood. Todo esto sin hablar de la nueva invasión de historietas.

Con tanto éxito, el mundo de los games no podía quedarse paveando. ¡Claro que no! Batman Returns salió primero para Lynx, el portátil en colores de Atari. Después vinieron las versiones para Nintendo 8 bits, Game Gear y ésta para Mega. Es lo más: deben de estar por salir las versiones del game para Super NES y Sega CD. ¡Un verdadero atracón de Batman!

Ciudad Gótica en apuros

La ciudad de Batman vive momentos de profunda inseguridad: el Pingüino y sus planes extravagantes para dominar el crimen organizado convierten en un infierno a Ciudad Gótica. Si esto no fuera suficiente, la independiente Gatúbela también atormenta. No se queda ni del lado del Pingüino ni del lado de Batman, pero molesta bastante.

Tu misión es devolver la paz a la ciudad. No será fácil. Son solamente cinco fases, pero que valen por lo menos por diez. Además de enfrentar al Pingüino y sus secuaces todo el tiempo, vas a tener el placer de encontrarte con la gatita en algunas ocasiones...

Las Armas Especiales

Podés comenzar el game con hasta siete vidas y tenés derecho a cinco Continues. Nada de esto es suficiente para destruir al villano si no juntás muchas armas especiales. Se encuentran en el cinto del hombre murciélago y son básicamente cinco: bati-rangs, bombas de humo, enjambre de murciélagos, dardos y bati-rangs con search (búsqueda).

El mejor truco es juntar el máximo de armas que consigas. Te podés quedar con hasta 99 de cada arma. Son indispensables para acabar con algunos jefes, principalmente en la quinta y última fases. Ciudad Gótica está en apuros y el Pingüino se viene con todo. Pero no hay problema: Batman ha vuelto. ¡Que te diviertas!

BATMAN RETURNS / Sega

Acción	8 Mega	1 jugador

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

BATMAN RETURNS

ARMAS ESPECIALES

Tenés cinco tipos de armas especiales. Estudiá lo que cada una de ellas hace y con cuántas de ellas comenzás el juego.



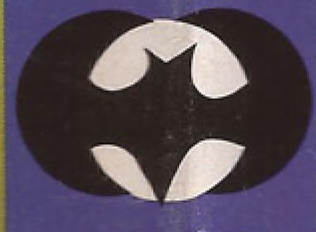
BATI-RANGS NORMALES
Es la más débil de todas, indicada para abrir camino. Comenzás con 10.



BATI-RANGS CON SEARCH
Un super bati-rang que va detrás de los enemigos. ¡Es la mejor! Comenzás con uno.



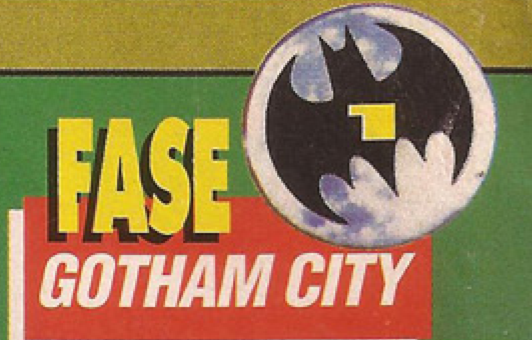
BOMBAS DE GAS
Bomba es bomba, no hay vuelta que darle. Si la tirás contra el blanco, revienta. Son 3 al comienzo.



ENJAMBRE DE MURCIELAGOS
Cercan al enemigo, causando un buen estrago. Tu arsenal inicial es de solamente uno.



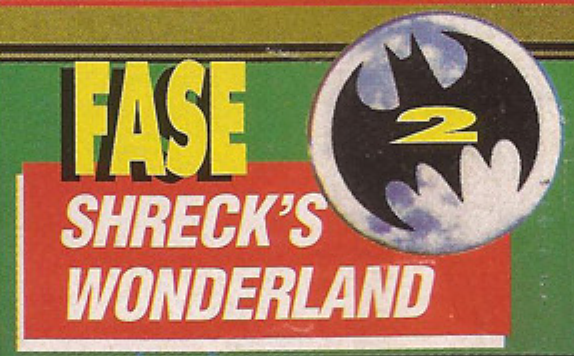
DARDOS
Parecen un harpón doble. Son fatales cuando la mira está encima. Tenés derecho a uno para empezar.



FASE 1 GOTHAM CITY

Escalá los enormes edificios para alcanzar los tejados más altos de la ciudad. Vas a enfrentar las bolas de fuego de un sujeto llamado Gargoyle y a enormes acróbatas. Un pasaje te llevará a un edificio abandonado en la Calle 22. Cuidado de no quedarte preso ahí...

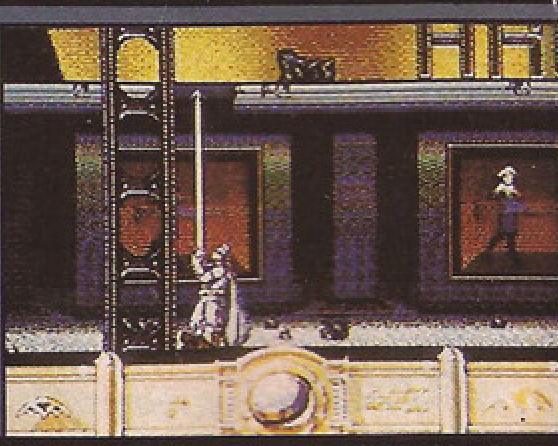
HAY UNA VIDA ESCONDIDA EN LO ALTO DE LA CATEDRAL, BIEN ARRIBA



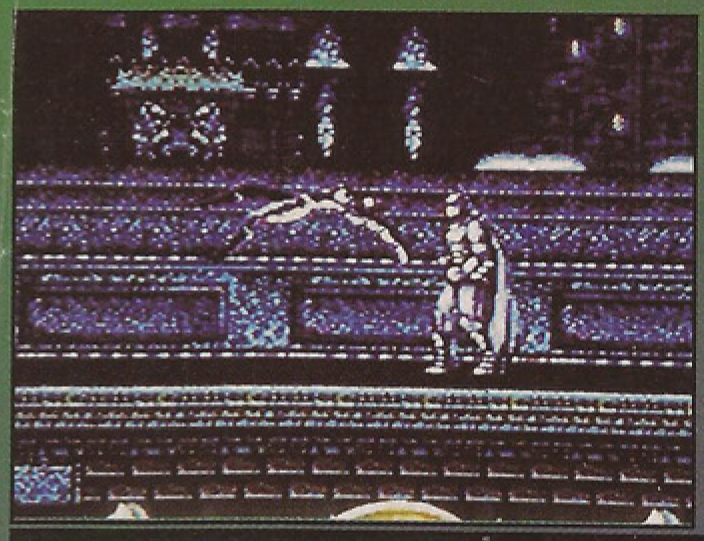
FASE 2 SHRECK'S WONDERLAND

Trampas y más trampas te esperan en esta fase muy loca. Los enemigos aparecen de la nada sólo para molestarte. Enseguida del comienzo de la fase vas a ver unos tipos con moto. Librate de ellos con tu bati-rang.

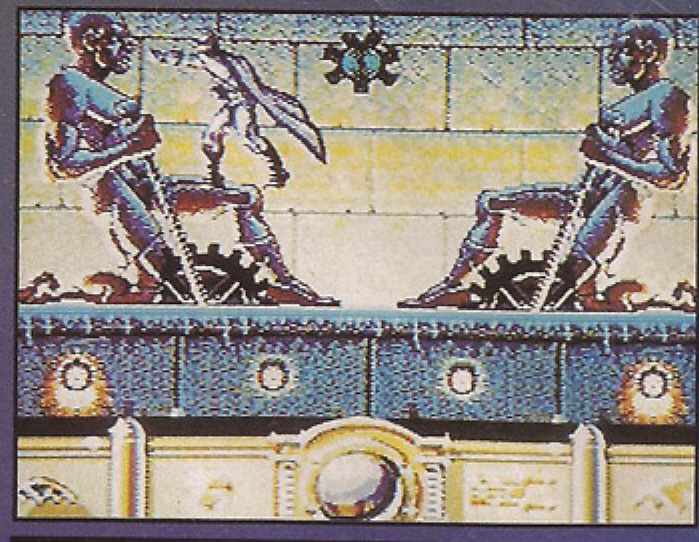
USA EL MISMO ESQUEMA DE LA PRIMERA FASE PARA DERROTAR AL PINGUINO. ACERTALE CON PUÑETAZOS Y PATADAS CUANDO BAJE.

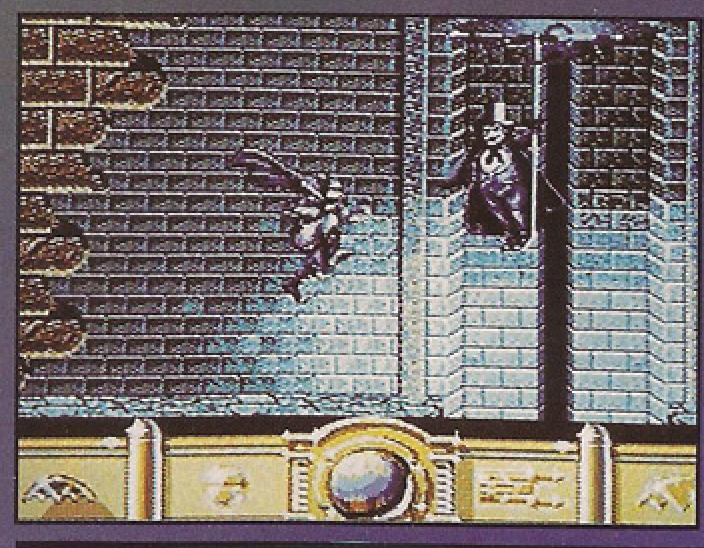


Shreck está allá arriba, solamente esperando tu llegada. Sólo hay una manera de subir: por las partes negras en los extremos de la plataforma.


Es tu primer contacto con Gatúbela, la Mujer-Gato. Escapá de sus latigazos. Acertale y cambiá de piso varias veces seguidas. Es el modo más fácil de librarte de sus garras.

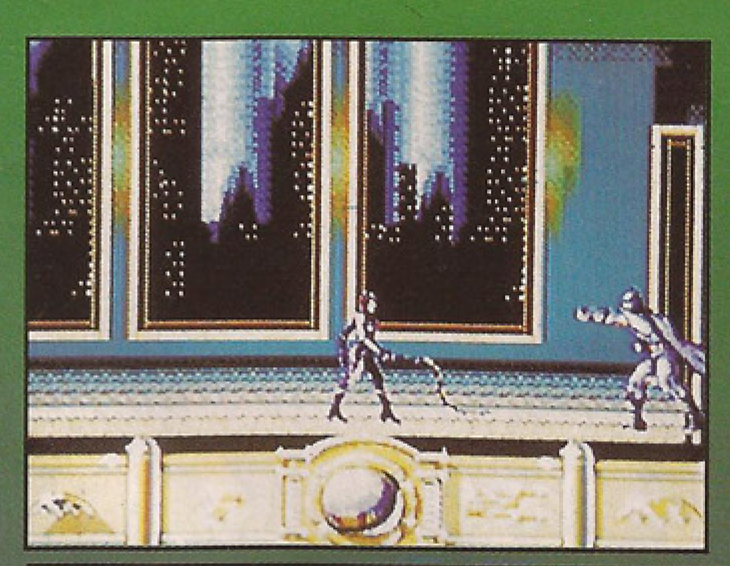

Hay varios ítems escondidos en los ángulos del edificio y una vida entre los espinos. Acertale en la cabeza de este tipo para tapar el ventilador y no volver al piso de arriba.

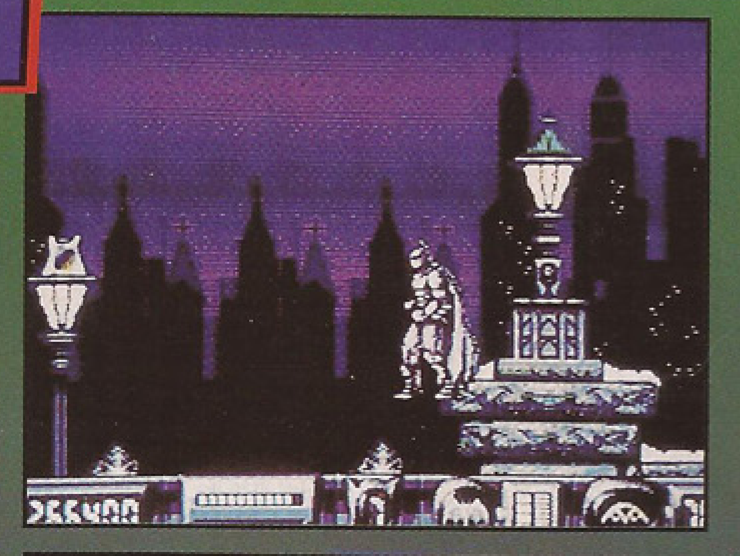

Subjefe en dosis doble. Acabá con uno por vez. Subí en su pierna y acertale puñetazos en la cara. Cuidado con el fuego que sale de su boca.

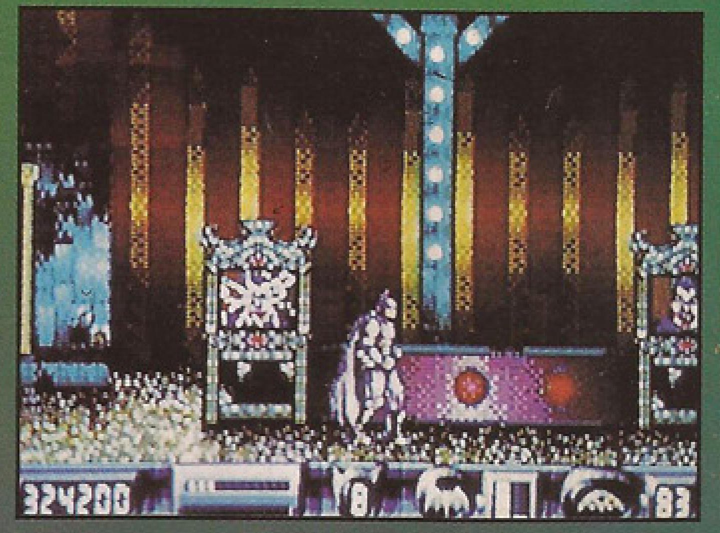

Primer enfrentamiento con el Pingüino. El suelta bombas por el paraguas. Acertale cuando esté bajando.

FASE 3 THE RED TRIANGLE CIRCUS

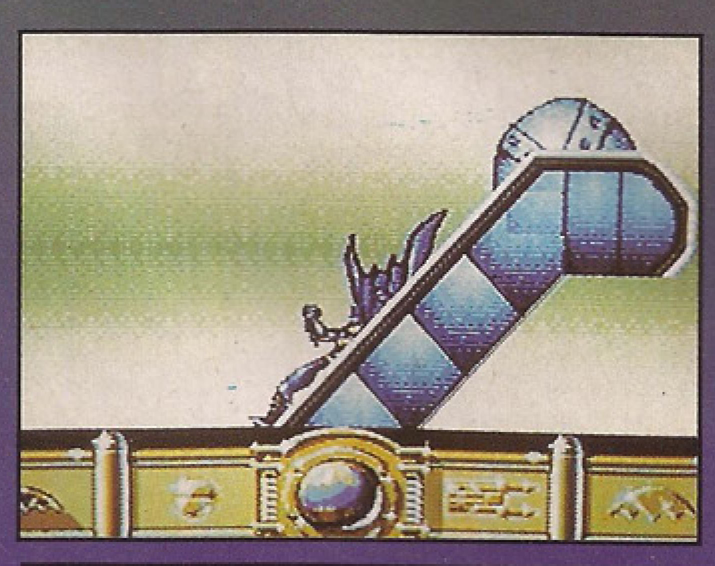
Una tarde agradable con rositas de maíz y algodón de azúcar. Olvidate. En este circo empezás dentro de la jaula de una fiera y tenés que seguir hasta la Sala de los Espejos. Los payasos no son nada graciosos. Y quieren acabar con vos a cualquier costo. ¡Viva el circo!

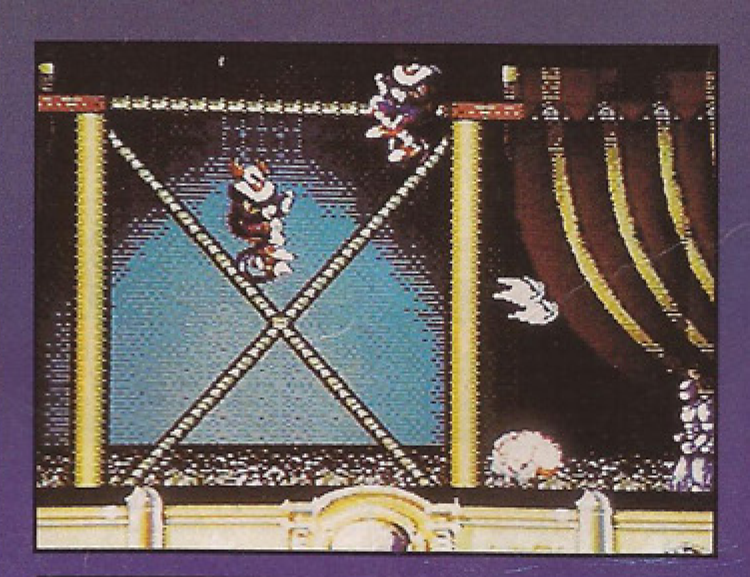

¡Ahí viene la Mujer-Gato de nuevo! Quedate bien lejos de sus saltos mortales y esperá a que llegue cerca. Después, cerrá los puños y da varios puñetazos.


Después de acabar con una fiera, volvé para recoger ítems. Después de la segunda jaula, en el poste, hay una vida sólo para vos. Aprovechá.

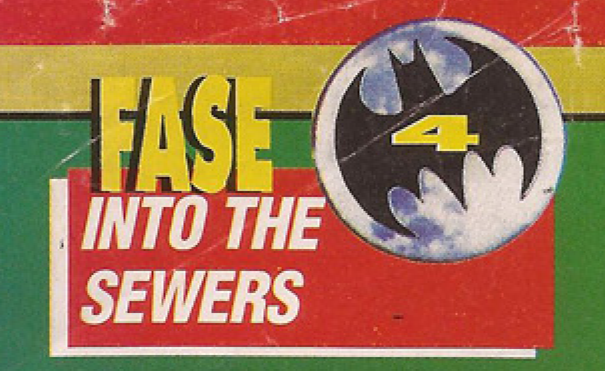

Estas cajas parecen normales. Pero no lo son: dan puñetazos y esconden ítems en la parte de abajo. Pasá bien despacito, quedate en el medio y da puñetazos para destruirlas y agarrar los ítems de una sola vez.

LAS BOLAS LUMINOSAS SON EXPLOSIVAS. NO TE APOYES EN ELLAS NI INTENTES SALTARLAS.

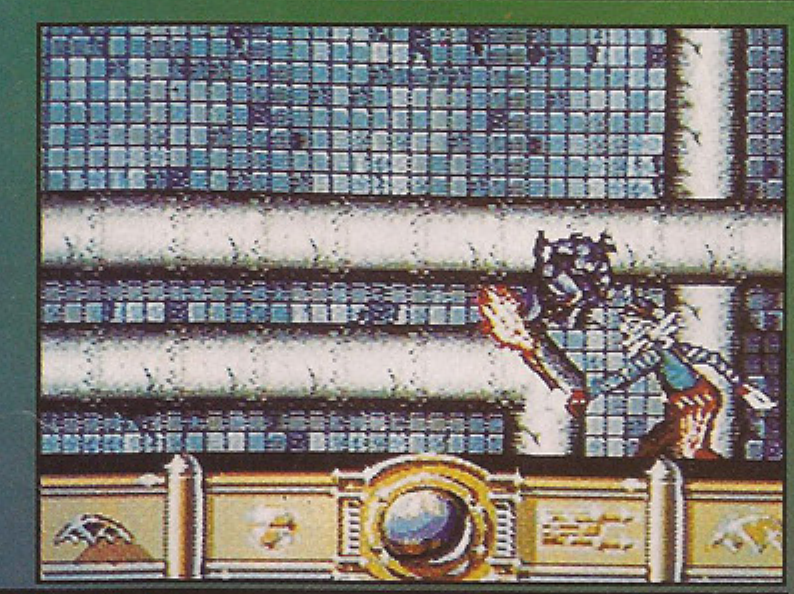

El Pingüino suelta una esfera que va detrás de ti. Huí de ella rampa abajo. Una raspadita y adiós. Deslizate en las canaletas para librarte de la bola en el agujero.


Otro subjefe doble. Son payasitos que bajan, tiran y hasta arrojan torpedos desde el techo. Librate de ellos con una de tus armas especiales.


El Pingüino trajo a un secuaz para ayudarlo: esta vez él sólo conduce el tren. Llevá al jefe hacia los ángulos y arrojale tus murciélagos. ¡Cuidado de no caerte!



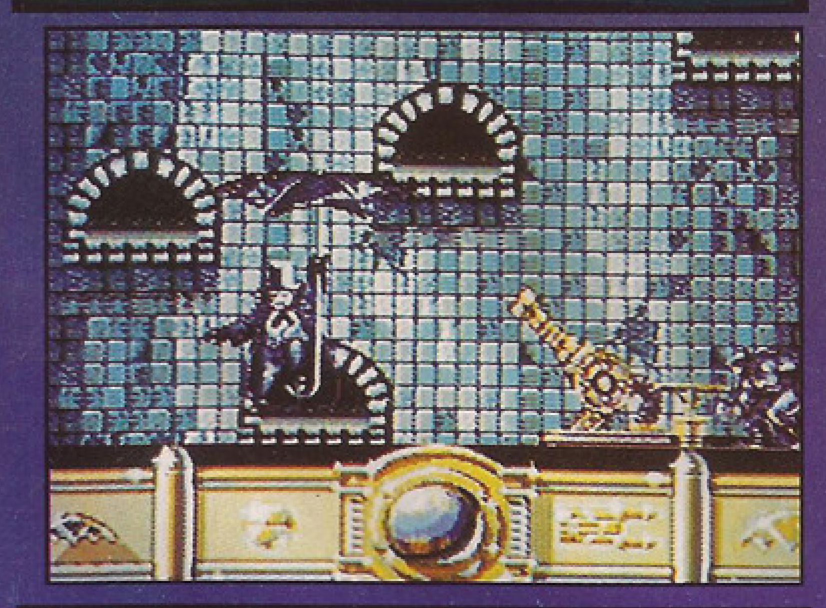
La acción llegó a la red de cloacas de Ciudad Gótica. El olor no debe ser muy agradable. Inlcuso así, es mejor hacer la fase por abajo, librándote de los enemigos con tus bati-rangs. El mayor peligro es caerte en el agua y terminar ahogándote. ¡Puaj!



El subjefe es un payaso medio idiota. Dale zancadillas en la cabeza.



Después de derrotar al subjefe verás un agujero a la derecha. No tengas miedo, tirate por él. Es una warp zone llena de ítems y con una vida para vos.



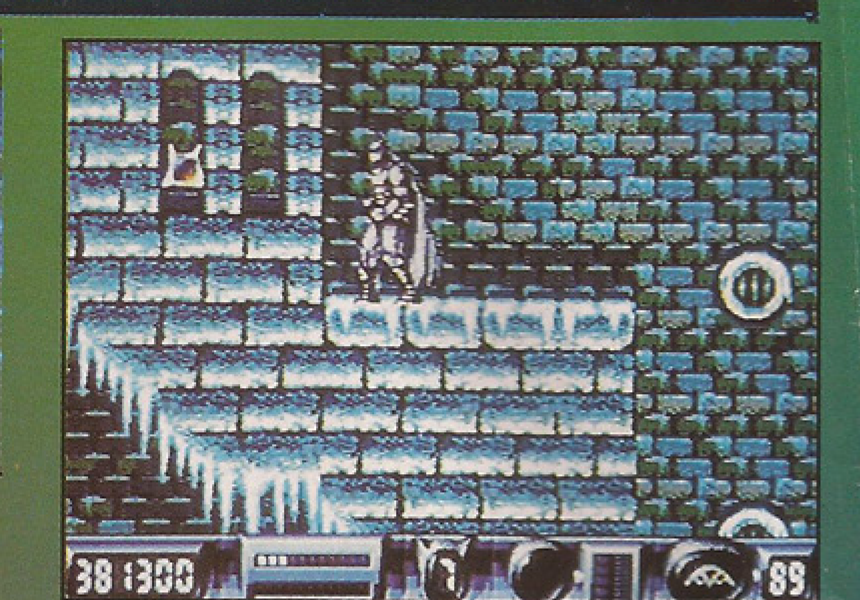
Otro jefe más. Primero acabá con ese cañoncito. Después, usá armas especiales para terminar con el Pingüino. Ah, él te tira sin parar...

FASE 5 THE PINGUIN'S LAIR

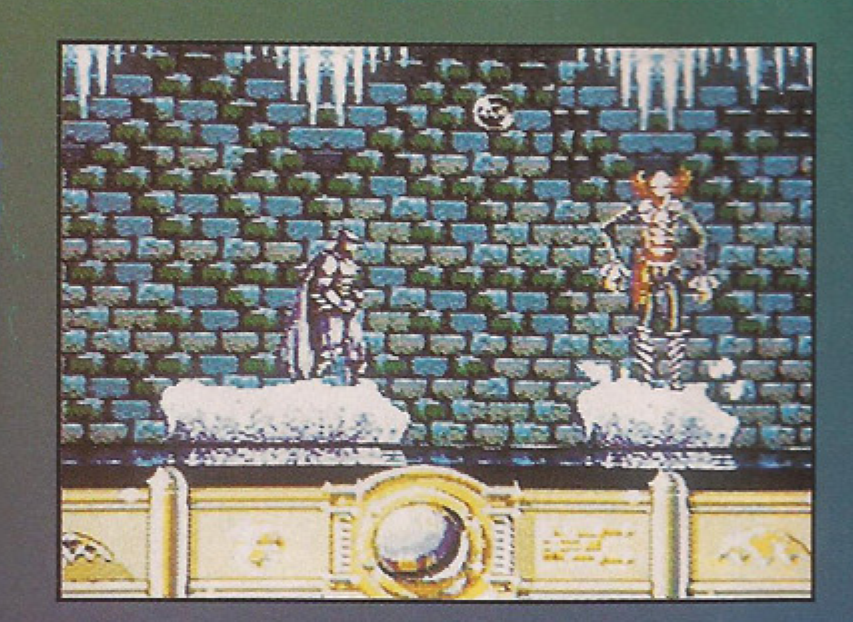
La guarida del Pingüino no es muy acogedora. Hay hielo por todas partes y resbala que da miedo. El control es superdifícil. Sólo un detalle más: no podés caerte en el agua. O sea, la fase es casi imposible la primera vez. Buena suerte. ¡La vas a necesitar!

¿QUE TE PARECE UN TRUCO PARA ENCONTRAR MUCHAS VIDAS Y ARMAS ESPECIALES? ATENCION:

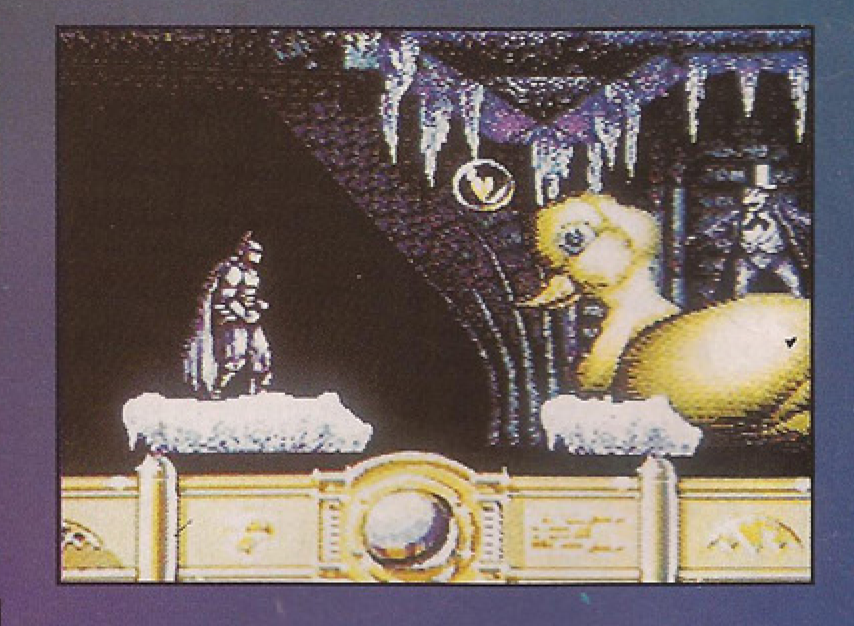
Enseguida del comienzo de la fase, subí hasta tomar una vida y varios ítems. Girá a la derecha y subí a la izquierda para tomar otra vida. Ahora, salí por abajo y caé en el agujero, sin olvidarte de tomar el corazón para recargar tu life. Sorpresa: ¡estás de nuevo en el comienzo de la fase!



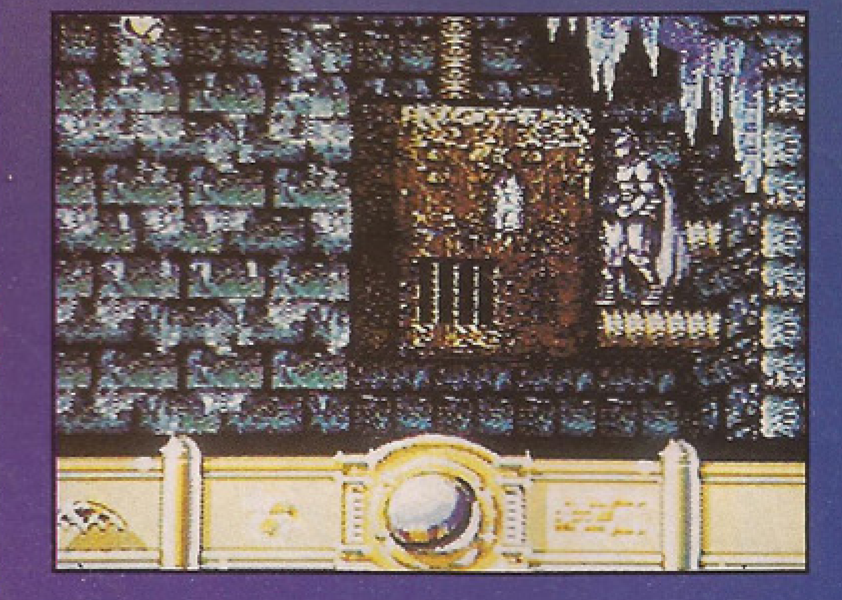
¡Qué payaso molesto! Aparece y desaparece y todavía se burla. No pierdas tiempo con él: quedate en el ángulo derecho esperando su aparición y bajalo. Apelá al bati-rang con search sólo en último caso.



El Pingüino no desiste. Quedate bien lejos de él, en lo alto de la plataforma de la izquierda y reventalo con tus armas especiales.



¡Qué tipo insistente! Cuidado con sus tiros con el paraguas. Usá el bati-rang con search. Cuando se acabe la energía de él, andá hasta el ángulo superior derecho y acertale a la gran caja. ¡¡The End!!



COMANDOS

El joystick es configurable. Cada uno juega como quiere. Nuestra sugerencia es: A - attack, B - jump y C - special weapons.

A - puñetazo	**B** + ↑ - gancho
A + **Direccional** - patada	**B y C** (en lo más alto del salto) - abre la capa
A + ↓ - zancadilla	**C** - acciona armas especiales
B - salto	**Start** - selecciona armas especiales


Y LO MIRES POR DONDE LO MIRES
CON SEIS MESES DE GARANTIA ESCRITA
ELECTROLAB
6
ELECTROLAB SUPERVISION
ES EL SUPER VIDEO JUEGO PORTATIL AL MEJOR PRECIO
SUPERVISION POSEE UN EXCELENTE TAMAÑO DE PANTALLA (7 X 7 cm) JUNTO A LA MEJOR DEFINICION DE IMAGEN
HIGH QUALITY STEREO SOUND
ELECTROLAB
FUNCIONA CON 4 PILAS COMUNE
SE PUEDE JUGAR MAS DE 25 HORAS EN FORM
CONTINUADA UTILIZANDO LOS AURICULARES
SUPER VISION
BLOCK BUSTER
2 IN 1
CROSS
Adquirilo en:

SUPERMAN

Cuando Sunsoft anunció la presentación de un game con el Superhombre, todos sentimos curiosidad. Al fin de cuentas, Clark Kent y su versión heroica eran una de las grandes ausencias en el mundo de los games. Superman está bien hecho técnicamente, pero no deja de ser una decepción. El periodista-defensor de débiles y oprimidos sólo hace algunos movimientos especiales. ¡PERO NO VUELA!

En verdad, Sunsoft no optó ni por el Superman de las historietas ni por el Superhombre de las películas. Resultado: en el game vemos sólo a un héroe tímido y debilucho. Un simple empujón y ya pierde un montón de energía. Quien esperaba volar a la velocidad de la luz o por lo menos divertirse como superhéroe, está frito. Superman es un buen juego, pero mucho menos de lo que debería ser.

Una vida corta

Si Batman tenía todo un clima dark, nocturno y medio misterioso, la atmósfera de Superman es totalmente light. ¡Pero el desafío es hard! Empezás con una vida y tenés derecho a solamente tres Continues. Y como cualquier golpecito te quita energías, hasta tomarle la mano a los controles vas a gastar varias vidas. Pero el game es medio repetido: después de aprender los trucos todo es fácil. Y pierde toda la gracia.

Superman tiene gráficos límpidos y cristalinos (¡hasta demasiado!), música buena y variada y un desafío considerable. La diversión no es de las peores. Pero Superman merecía más... mucho más. Sólo podemos seguir esperando.

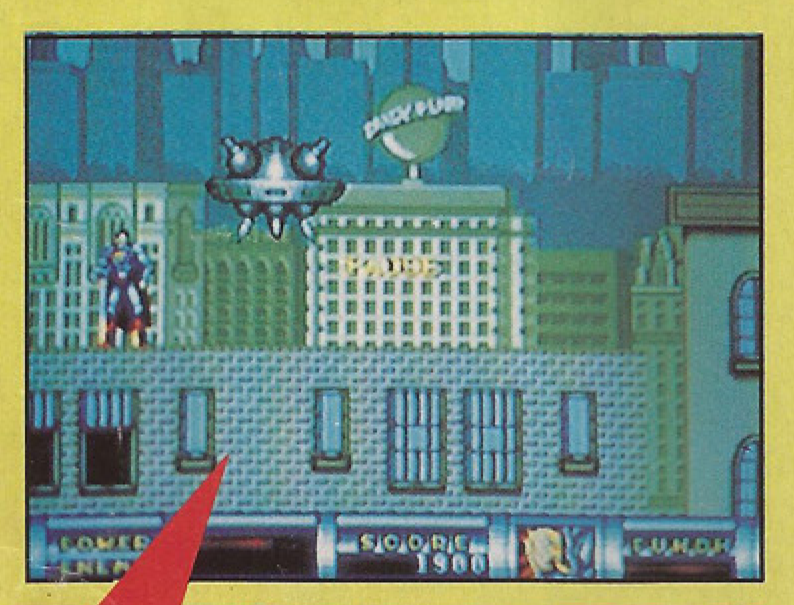
SUPERMAN / Sunsoft			
Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



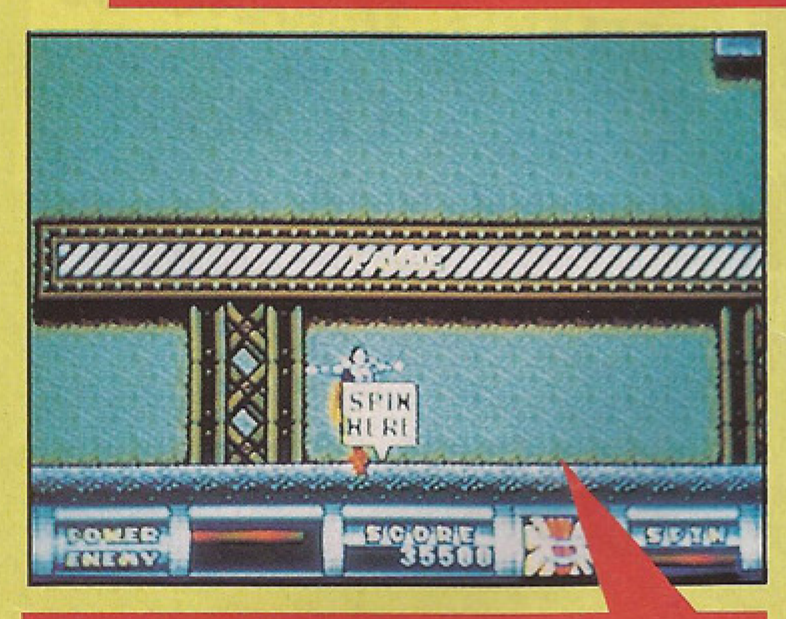
¡ATENCION A LOS TITULARES! ENTERATE DE TU MISION AL LEER LOS PRINCIPALES ACONTECIMIENTOS DEL DIA.



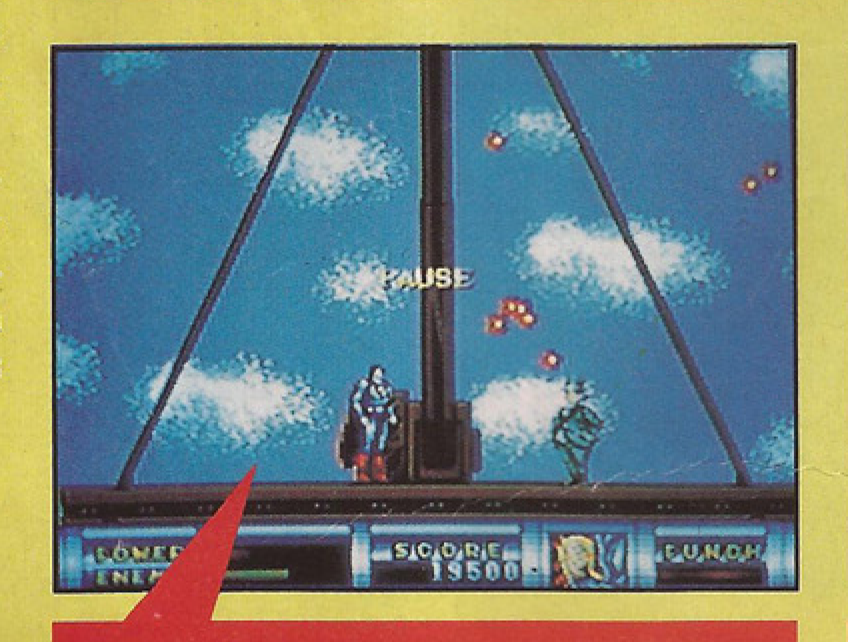
SE PACIENTE Y ESTUDIA BIEN LOS MOVIMIENTOS DE LOS ENEMIGOS. SIEMPRE SE REPITEN. APRENDE LA SECUENCIA Y LIBRATE DE PERDER VARIOS PUNTOS DE ENERGIA.



Comienzo de la primera fase. Librate de esa nave extraña con adornos de criptonita, con un sonoro superpunch.



Spin here! Apretá el A y perforá el suelo. Es uno de los mejores movimientos del game.



Primer jefe del game. Tira flores explosivas. Esquivalas y tratá de acertarle rápido. Golpeá y corré.



Segundo jefe del game. Cuando te tira criptonita, agachate. Esperá un segundo y acertale. ¡Es fácil!

EN ESTE GAME EL VERDE NO ES VIDA. DESCONFIA DE CUALQUIER SER U OBJETO VERDE. SON DE CRIPTONITA: SI TOCAN A SUPERMAN, ¡ADIOS!

LA FAMOSA "S" DE SUPERMAN, CUANDO ES GRIS DA GOLPES ESPECIALES Y CUANDO ES ROJA DA LIFE.

AYRTON SENNA'S MONACO GP2

OK, muchachos, ustedes ganan. Llovieron cartas llenas de dudas sobre este GP2 en la redacción. Para ahorrar algunas horas de sueño y calmar los ánimos decidimos dar un vistazo general al game de Ayrton Senna. Leé con atención y pisá a fondo. La bandera a cuadros es mera cuestión de tiempo, sudor y...¡habilidad!

Elegí el cambio

Tenés tres opciones de cambios: automático, manual de cuatro marchas y manual de siete marchas. El automático sólo es bueno para hacer un reconocimiento de cada pista. Es más lento, tiene menos torque y su velocidad final es menor.

Usá el cambio manual para convertirte en un crack en la disputa de los tiempos. Cuando la pista sea de baja velocidad, optá por el cambio de cuatro marchas. En los circuitos de alta velocidad, siete marchas rinden mucho más. La pérdida de velocidad en las curvas es menor. O sea: podés mantener un promedio horario más constante.

¿Beginner o Master?

Ni pienses en agarrar el cartucho, seleccionar el nivel master y llegar al podio. ¡El juego es duro! Agachá la cabeza, tragate tu orgullo y jugá en beginner. Después de practicar bastante, encará una pista en el master sólo para sentir la emoción. El auto se torna más difícil de controlar, el cambio de marchas tiene que ser más preciso. En fin: no hay espacio para errores. ¡Un piloto de F1 tiene que ser perfecto!

¡De Memoria!

Elegí una pista cualquiera y corré en ella hasta el agotamiento. Aprendete de memoria la secuencia de curvas, las marchas adecuadas a cada una y la velocidad final máxima. Usá toda la extensión de la pista (con las cebras) y elaborá un trazado totalmente tuyo. De ahí, sólo te resta encarar una carrera verdadera y hasta desafiar a Senna.

¿Passwords?

Varios lectores escribieron preguntando cómo acceder a la pantalla de passwords en GP 2. La respuesta es simple: no existe la opción passwords. Eso sí, podés grabar tu performance. El game permite grabar hasta seis mejores tiempos en pistas diferentes. ¡Genial para terminar GP 2 con un score alucinante!

Desafiando a los Campeones

Todo el mundo se acuerda de la opción desafío de GP1. En Ayrton Senna's Monaco GP 2, podés desafiar a alguien sólo en el nivel master. ¡Buena suerte! Al final, para enfrentar a los campeones vas a tener que vencer en las pruebas del Brasil y los EE.UU., o, como mínimo, llegar entre los primeros.

GP de España

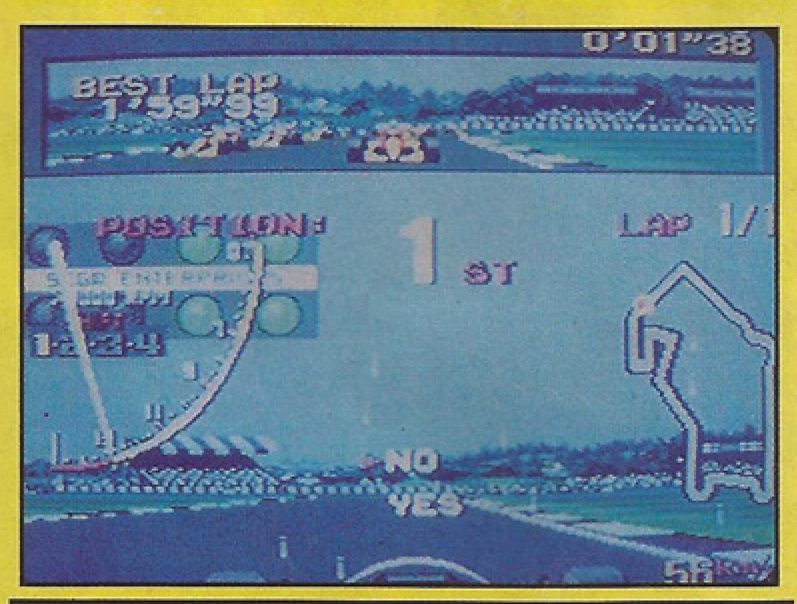
Pista de altísima velocidad. Usá el cambio de siete marchas. La curva 3 es la más peligrosa y difícil. Hacé la tangente enseguida. No intentes ser demasiado audaz. En la curva del cartel rojo, soltá el acelerador y meté la sexta un poco antes de la tangente. No pierdas tiempo y pisá a fondo en la salida.

GP de Mónaco

La pista más famosa de la F1 es de baja, exactamente por usar las calles del principado más famoso del planeta. El gran truco aquí es no usar las cebras. Son cortas y poco favorables a las locuras tipo Nigel Mansell. La curva de arriba es la más cerrada. ¡Reducí a segunda!

Usá el cambio de cuatro marchas. Es virtualmente imposible controlar tu máquina con el cambio de siete velocidades.





La cebra mantiene la velocidad de la cuarta marcha. Reducí y meté quinta enseguida de la salida. ¡Y atento al cuenta-revoluciones (RPM)!



STEEL EMPIRE

Selección de fase - Andá hasta la pantalla de opciones y elegí el Sound Test en el siguiente orden: sonido 1 dos veces, sonido 9 una y sonido 2 dos veces. Va a aparecer una opción de fases y tu trabajo será solamente elegir una de las fases.

TROUBLE SHOOTER

Selección de fase - Ahora podés saltar fases en este alucinante game de tiros. Enseguida de la pantalla de apertura, donde aparecen las opciones Start y Options, tomá el control 2 y apretá →, C y Start al mismo tiempo. Aparecerá una pantalla de opciones. Apretá los mismos botones para seleccionar la fase que desees. Una vez elegida, apretá Start y divertite con tiros y más tiros.



Master System



Adquirí nuestros productos en:

Capital

Carpemet	Perú 5	*Lomas Hogar*	Piedras 691, local 10
Casa Almaraz	Av. Triunvirato 4619	*Monelos Hogar*	Av. Sáenz 993
Casa América	AV. de Mayo 959 y suc.	*Musimundo*	Cabildo 2143 y suc.
Casa Rodó	Boedo 1050	*NVC Computación*	Av. Entre Rios 1067
Center Games	Av. El Cano 2721	*Pachi de todo*	Av. Pueyrredón 140, loc. 71
City Hogar	Boedo 1010 y suc.	*Phoenix Game*	Juramento 1981, loc. 10
Compatible S.A.	Av. Rivadavia 6893	*R. S. Computación*	Murgiondo 1629
Corenvais	Acoyte 145	*Regalos Golden*	Av. San Juan 3984
Empremarc	Pte. Perón 1486	*Richard Soft*	Nazca 2741
Expohogar	Rivadavia 5423	*Selar S.A.*	Florida 334 y suc.
Fontana Humberto	J. B. Alberdi 5845	*Sol - Mat*	Sánchez 1715
Frávega	Val. Gómez 2813 y suc.	*Top Gun*	Australia 1728
Free Show	Av. Córdoba 4021	*TV Omega*	Av. San Juan 2316
Garbarino	Av. Cabildo 2027 y suc.	*Univideo*	Tucumán 2150
Household S.A.	Lope de Vega 1580	*Video Club California*	Artigas 4845
Intermood	Av. Rivadavia 11440 loc. 82	*Video Club Clip*	Colombres 793
Jorge Juritz	Chile 853, local 63/82	*Video Club Center*	Sanabria 3067
Jug. 1810	Av. Rivadavia 5234	*Video Club El Angel*	Thames 1889
Jug. Colorines	Av. Montes de Oca 1043 y suc.	*Video Club La Casita*	Francisco Bilbao 2700
Jug. Dixi-Land	Alto Palermo, local 121	*Video Club West Port*	Migueletes 738
Jug. El Abuelo	Cuenca 3029	*Video Club La Mosca*	Av. La Plata 2528 y suc.
Jug. Jaque Mate	Av. de Mayo 1320	*Video Club First*	Aráoz 2019
Jug. Los Primos	Av. Independencia 1844/84	*Video Club Light*	Loyola 775
Jug. Victoria	Av. Beiró 3233	*Video Club Keops*	Triunvirato 5395
La Pandilla	Paraguay 4135 local 12	*Video Club Cine Hogar*	Saladillo 5679
Lloret Toys	Florida 877 (Harrods)	*Video Emi 59*	Emilio Castro

GAMELAND S.A. Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires





Game Gear

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires:	
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
Old Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda
Juguetería Cucurucho	Belgrano 2, Morón
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Casa Gaby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Movil	Maure 3334, Lanus E.
TWO ACE	Monteagudo 354, loc. 31, F. Varela
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Bogart Video Club	Solier 6507, Wilde
Video Club 2con 50	Onzari 1990, Wilde
Fossati, Jose Luis	F. Amodeo 3054, Quilmes O.
High Fydeliti	Alem 208, Quilmes
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Eros Video Club	25 de Mayo 313, Lanus O.
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Crazy	Av. San Martin 2110, Caseros
Video Club S.P.	Ameghino 2919, S. Peña
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Lenon	J. M. de Rosas 3778, Caseros
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Video Club Flasch	Pueyrredon 3011, V. Maipú
Video Club Chesil	Av. 9 de Julio 5314, V. Ballester
Buenos Aires:	
Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 Nº 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Catamarca:	
Ofimet	Rivadavia 557
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884
La Rioja:	
Audio 2000 SRL	Rivadavia 502
Mendoza:	
Chipis	Lavalle 45, local 27
Enterprisse	*Lavalle 35, local 36*
Neuquén:	
Renovar	Bouquet Roldán 6
San Luis:	
Casa Ribeiro	Pedernera 435
Santa Fe:	
El Chino Imp.	Mitre y Montevideo y suc., Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela
Santiago del Estero:	
Alfa S.A.	La Plata 12
Tucumán:	
Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Distribuidor de Sega para Argentina GAMELAND S.A.



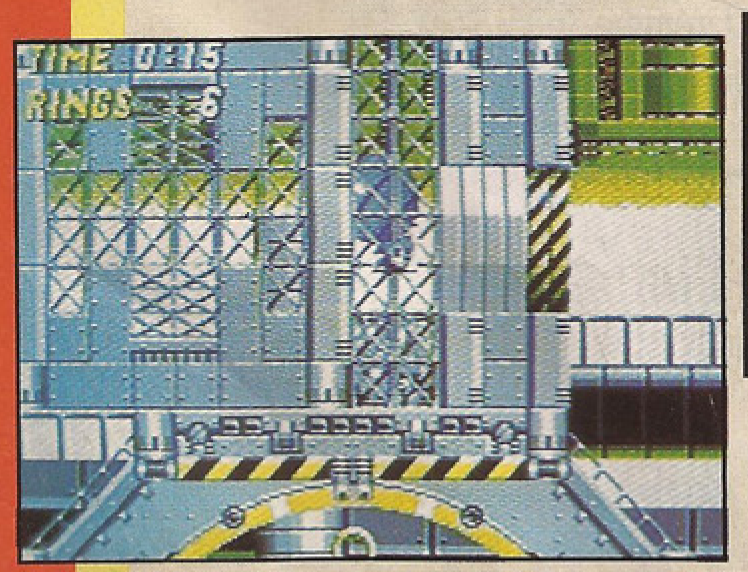
Sonic 2 fue presentado en los EE.UU. el 24 de noviembre. Era un martes. Por esa razón el día del lanzamiento fue llamado Sonic Tuesday, un juego de palabras con el two (dos en inglés) y martes (Tuesday). El hecho es que los norteamericanos corrieron a los comercios especializados bien temprano y formaron filas increíbles. Sonic 2 vendió más en el primer día que Street Fighter 2. Un récord. El game no tuvo tanto impacto en el Japón. Pero ya puede ser considerado el mayor éxito del año en los Estados Unidos.

ACTION GAMES no podía quedar fuera de la fiesta. En la edición 13 ya vimos todas la fases del game. Ahora llegó la ocasión de revelar algunos trucos rebuenos que nuestros pilotos detonaron especialmente para vos. Sólo una cosita: todo indica que están rodando por lo menos tres versiones del cartucho por ahí. La versión norteamericana, la japonesa y una pirata de Taiwan (Formosa). Las versiones son muy parecidas, pero pueden haber algunas pequeñas diferencias. No lo olvides.

En el número 13 de ACTION GAMES presentamos la versión norteamericana. En esta edición estamos publicando trucos probados en la versión japonesa. Probamos la mayor parte de ellos en el cartucho norteamericano y funcionaron al toque. ¡Divertite!

99 VIDAS

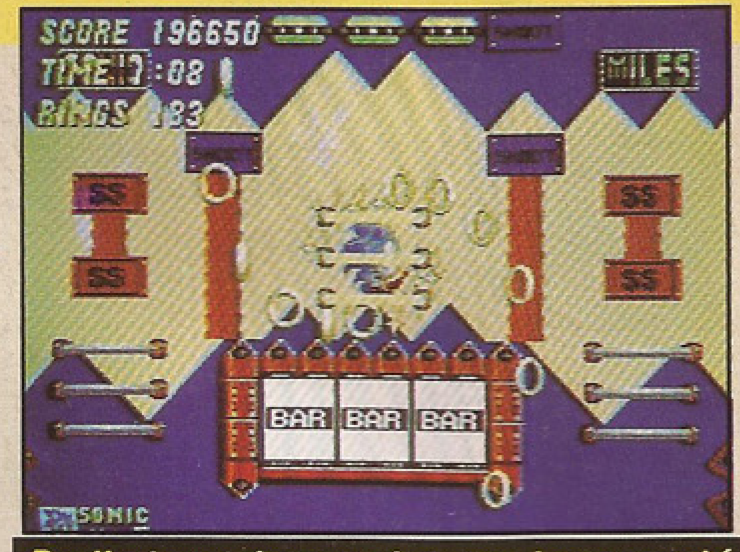
¿Qué te parece acumular 99 vidas? En la fase Chemical Plant 2 podés conseguir tres vidas fácilmente: dos están escondidas y la tercera llega vía argollas. Después de agarrar las tres vidas, morite para volver al comienzo de la fase. Hacé esto cuantas veces quieras: cada vez acumulás dos vidas. Importante: no marques pantalla, sino no volvés al comienzo de la fase y corrés el riesgo de no poder acumular vidas. Vale la pena perder tiempo aquí. Las últimas fases son muy difíciles...



Esta es una de las tres vidas que podés agarrar. Revisá bien la fase para ganar un buen stock de vidas.

PUNTOS A GRANEL

¿Quién no quiere puntos? Bueno, si vos sos de los que no dan un centavo por la puntuación, es cosa tuya. En caso contrario, aquí va un truco. En la fase Casino Night, cada vez que pasás por la serie de cuerdas de la izquierda, 10.000 puntos engordan tu score. ¡Reventá la boca del globo!



Deslizate por las cuerdas para hacer muchísimos puntos. Esta fase está llena de bonus. Probá también este tragamonedas.

¿MAS VIDAS?

SI NO TUVISTE PACIENCIA EN LA FASE CHEMICAL PLANT 2, NO TE DESESPERES. ACUMULA PUNTOS. GANAS UNA VIDA CADA 50.000 PUNTOS.

AQUATIC RUIN 2

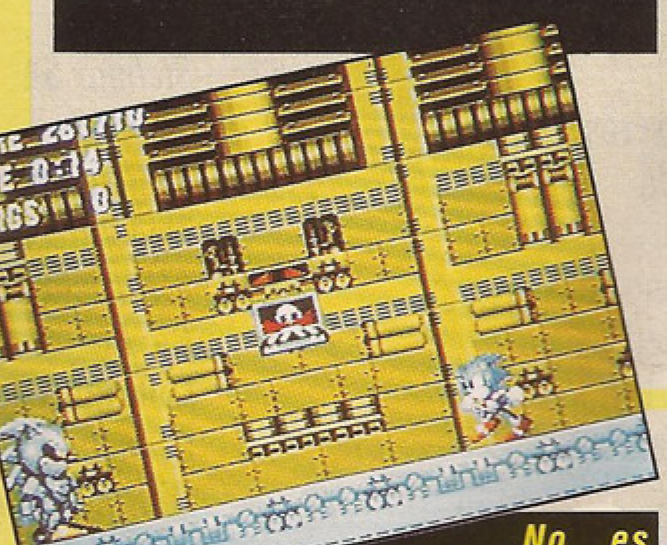
No necesitás entrar en el agua si no querés. Hacé la fase entera por encima. Perdés una vidita escondida, pero finalizarás la fase en dos tiempos.

MYSTIC CAVE 2

En la fase de las lianas y de los puentes enigmáticos, el camino es tortuoso y lleno de dificultades. No hay casi vidas y otros ítems escondidos...



Antes de las catapultas, en la pared izquierda, hay un pasaje secreto. Saltá para tener acceso a un marcador de la pantalla y una esmeralda más.



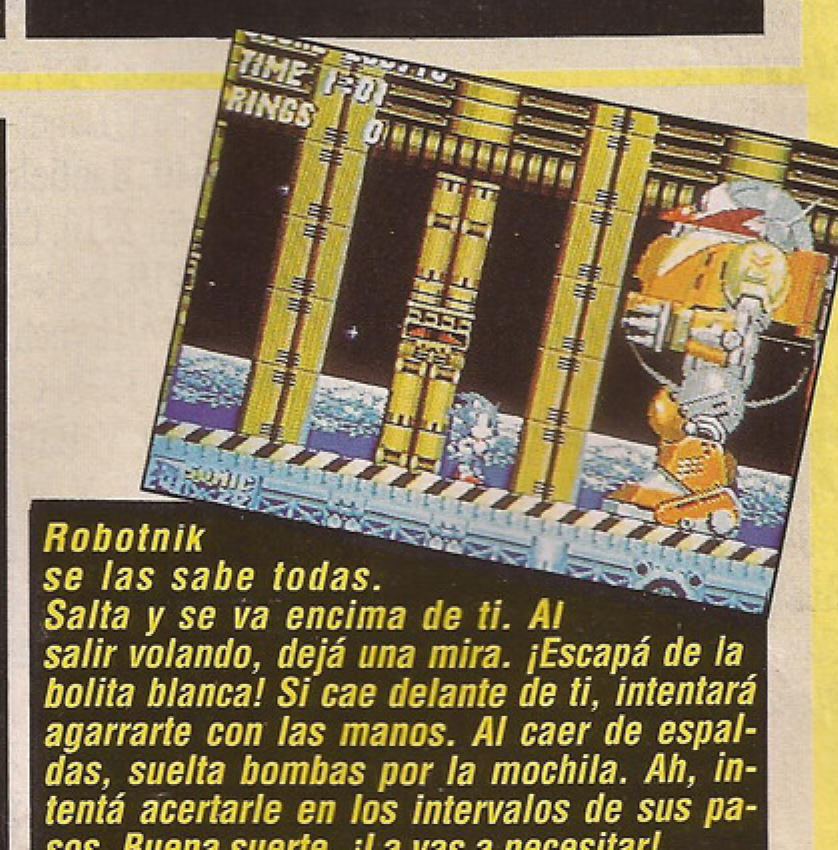
No es fácil acabar con ese doble de Sonic. Podés acertarle solamente en las partes en que no hay espinas. Ni intentes atacarlo cuando esté rodando (parece una motosierra). Aprendé de memoria su secuencia y quedate en los ángulos para atacar. Después de ocho aciertos, adiós robot.

COMO ACABAR CON SONIC

No estamos locos. La última arma de Robotnik es un Robosonic, un robot con la cara y las habilidades de Sonic. Es tu penúltimo desafío en el game. Después de este robot rápido y fuerte, sólo quedará Robotnik, el auténtico.

ROBOTNIK

Más que nunca, Robotnik está terrible. Después de vencer a Robosonic, vas directo a la confrontación con el villano del game. Una mala noticia: los dos funcionan como las dos partes de una misma fase. Resultado: incluso después de acabar con el Robosonic, si perdés una vida con Robotnik, vas a tener que enfrentar a Robosonic nuevamente. Como Robotnik es casi invencible, vas a entender por qué vale la pena hacer stock de vidas...



Robotnik se las sabe todas. Salta y se va encima de ti. Al salir volando, dejá una mira. ¡Escapá de la bolita blanca! Si cae delante de ti, intentará agarrarte con las manos. Al caer de espaldas, suelta bombas por la mochila. Ah, intentá acertarle en los intervalos de sus pasos. Buena suerte. ¡La vas a necesitar!

SEGA LLEGO A URUGUAY!!

NO HAY NADIE CON MAS JUEGOS NI MEJORES



Buscalo en las mejores casas de electrodomésticos y jugueterías del país.

TEC TOY URUGUAY - FORSTAR S.A.

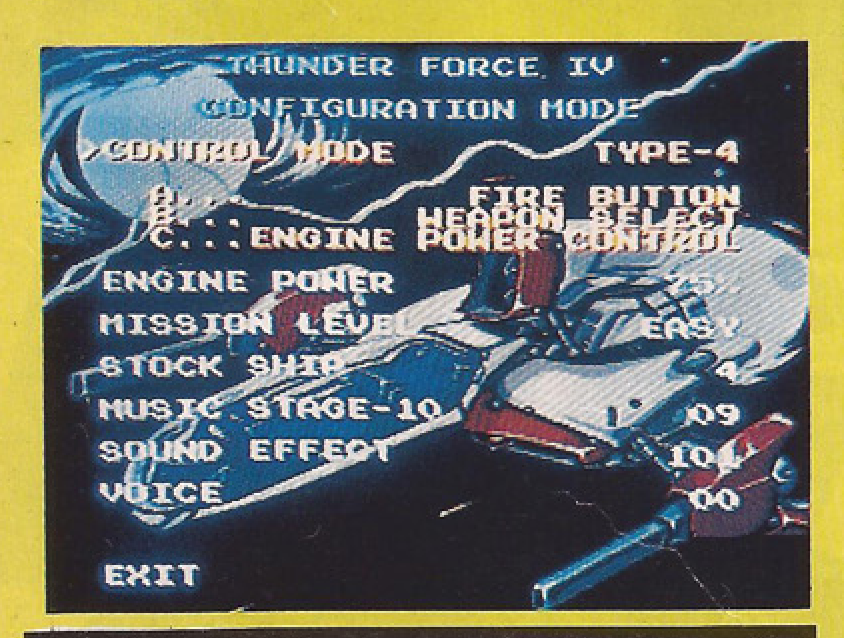
Río Negro 1258 (11100) Tel 92-2404 Fax 92-0224 Montevideo - Uruguay

THUNDER FORCE 4

El game espacial preferido por 9 entre 10 gamemaníacos aparece nuevamente. En su cuarta edición, el estilo Thunder Force continúa gustando: fases largas y lindas con un buenísimo desafío. Sega se gastó toda con Thunder Force 4. El aspecto visual es una fiesta y las melodías son mejores. Además de ser técnicamente perfecto, el game es diversión garantizada.

La hunter es la mejor arma. Dispara hacia todos lados y además va detrás de los blancos. Vale la pena aprender a cambiar de arma rápidamente, pues algunos enemigos están detrás de ti. ¡Usá el backshot para librarte de los tipos que intentan agarrarte por detrás!

El gran truco para Thunder Force 4 es no quedarse paveando en un solo lugar de la pantalla. Usá los diversos planos del game para no volverte un blanco fácil. Ganás una nave extra por cada 100.000 puntos y las fases están repletas de armas poderosas. La acción es total. Apagá las luces del cuarto, aumentá el volumen de la tele y viajá con Thunder Force 4.



Apretá Start y A en la pantalla de apertura para obtener la pantalla de opciones.

Son 10 fases y podés comenzar por las fases 1, 2, 3 ó 4. Lo mejor es comenzar directo por 4 (Daser). El nivel de dificultad varía del easy al maniac. ¡Si en el easy la cosa no es fácil, imaginá en maniac! Es cosa de locos.

ARMAS

Blade	rápida y cortante
Rail Gun	laser para atrás
Snake	tiros múltiples
Freeway	avalancha de tiros en varias direcciones
Hunter	persigue los blancos

THUNDER FORCE 4 / Sega

Espacial — Cartucho japonés — 1 jugador






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ELEGI LAS FASES EN EL SIGUIENTE ORDEN: DASER(4), STRITE(1), AIR RAID(2) Y RUIN(3)



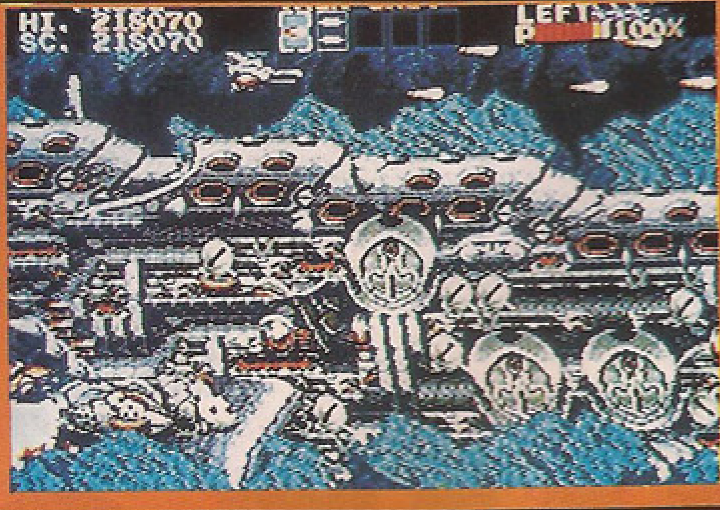
Jefazo de la 4ª fase. Esquivá sus tiros constantes y acertale bien en el centro, un poco abajo de la cabeza. Usá la mejor arma que tengas hasta ahora: la blade.



Primer jefe del game (fase Strite). Su coletazo es mortal. Tirá a la unión de la cola con el cuerpo. Exactamente en la parte roja que guiña.



Fase Strite. El arma Rail Gun está escondida debajo del agua. Buceá en el fondo para conseguir un arma extra. Pero tené cuidado para no acabar en las piedras.



No te asustes con el tamaño de la nave. Quedate parado bien en el lugar indicado en la foto. Es la única forma de escapar de sus ataques constantes.

EL ESCENARIO A VECES CONFUNDE. ¡CUIDADO CON NO GOLPEARTE EN LAS PIEDRAS DISFRAZADAS!



Esta extensa línea roja es un sensor. Al pasar por él, vendrá una andanada de tiros en tu dirección. No te quedes paveando, sino fuiste.

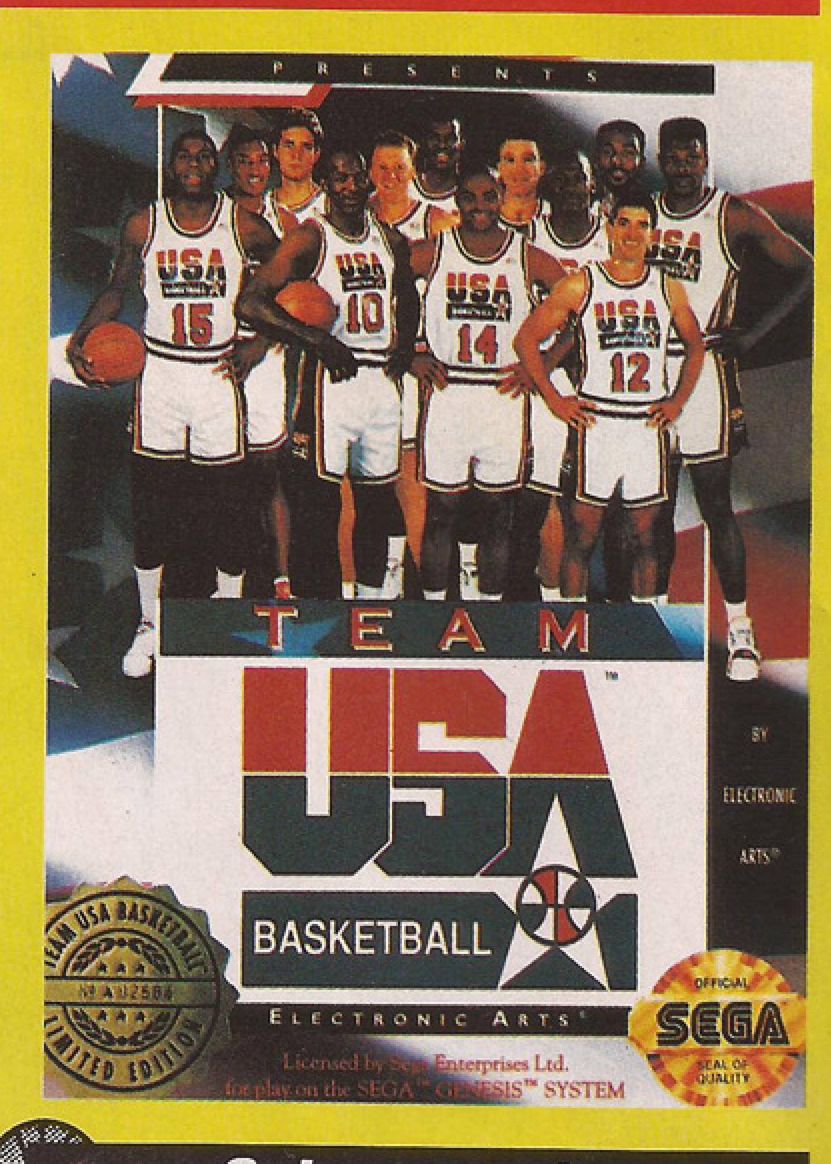
MEGA

TEAM USA BASKETBALL Electronic Arts			
Deporte	8 Mega	1 ó 2 jugado	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERS

TEAM USA BASKETBALL

El Dream Team norteamericano maravilló al mundo en las Olimpíadas de Barcelona. Cracks como Michael Jordan y Magic Johnson dieron un show inolvidable. Y el básquet volvió a ser vedette del mundo deportivo. USA Basketball captó muy bien el momento de gloria del básquet: es un game que mezcla el juego en sí y varias informaciones culturales sobre los quince países involucrados en la disputa.

El game es casi idéntico a Lakers vs. Celtics. Podés jugar solo contra la computadora, encarar una lucha de dos jugadores contra la máquina o bien desafiar a un enemigo en un partido de a dos. El esquema es siempre el mismo: gana quien marca fuerte y lanza bien para hacer muchos puntos.



Cultura general

Después de elegir el team que preferís para jugar, aparecerán una serie de pantallas con la bandera del país e informaciones como lengua oficial, población, geografía y características económicas. Está todo en inglés, pero vale la pena esforzarse un poco y aprender algunas cosas sobre estas quince naciones.

La pantalla de opciones permite elegir entre un campeonato entero y un juego simple. El nivel de dificultad va desde pre-season (amistoso) hasta showtime. El partido es de dos tiempos (y no cuatro como en el básquetbol profesional norteamericano). Podés optar por períodos de 5, 10, 15 ó 20 minutos.

El replay

USA Basketball ofrece un recurso muy bueno que se volvió famoso después de NHL Hockey: el replay. Con él podés volver a ver las mejores jugadas hasta en cámara lenta. Basta pausar el game para obtener el replay. Las sustituciones también se hacen de esta forma: pausá el game y apretá C.

USA Basketball no tiene gráficos espectaculares ni efectos sonoros muy buenos. La música de apertura es buena, pero fue mezclada mucho más alto que los sonidos del resto del juego. Su gran problema está en la respuesta de los jugadores, es lenta y pierde mucho en comparación con otro reciente game de básquetbol: David Robinson's Supreme Court. A pesar de los defectos, USA Basketball vale la pena. Por el básquet y principalmente por la cultura general.

Golpe maestro

Esforzate para convertirte en campeón del lanzamiento de tres puntos. Es una buena manera de mejorar el marcador. Pero no es muy fácil. La solución es encontrar el ángulo justo y correr para el abrazo. ¡Vale la pena intentarlo!

A la hora de ejecutar el lanzamiento libre, apretá A una vez para disparar la pelota del fondo y A nuevamente cuando esté bien en el medio.

Táctica

Tratá de dejar un jugador "en la bañadera" (aislado en el área de doble del adversario). Lanzá desde bien lejos y estate atento para agarrar en el rebote.

Podés hacer dos tipos de marcación: hombre a hombre o por zona. Es más eficiente marcar por zona en la cancha y hombre a hombre cerca de tu cesto.

Durante la "clase de geografía" podés aprender los himnos de los diversos países. Este detalle salva al sonido del game y hace que se vuelva más interesante.

Son 15 selecciones (Ninguna de Latinoamérica:¡qué pena!) Estados Unidos . All-World (mundo) . Yugoslavia . Angola . Australia . Canadá . China . CEI . Croacia . Francia . Italia . Holanda . Lituania . Eslovenia . España



CUANDO DEBAJO DEL CESTO HAY UN REVOLTIJO DE JUGADORES Y ES CASI IMPOSIBLE ENTENDER QUE OCURRE,

DESPIOLE

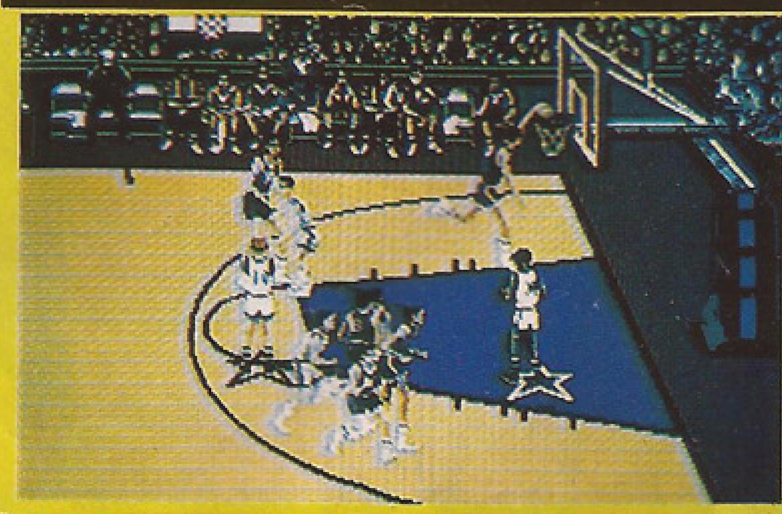
GUIATE POR LA ESTRELLA AZUL EN LOS PIES DEL JUGADOR QUE ESTAS CONTROLANDO EN ESE MOMENTO.



Aprendé un poco sobre los países del mundo. Además de lindas fotos tipo tarjeta postal, tenés datos históricos recientes y del pasado. ¡Ah, y fijate en la bandera!



Elegí tus jugadores de acuerdo con la altura y el nivel de STAM (vitalidad) de cada uno. Apretá B para obtener los datos individuales de los atletas.

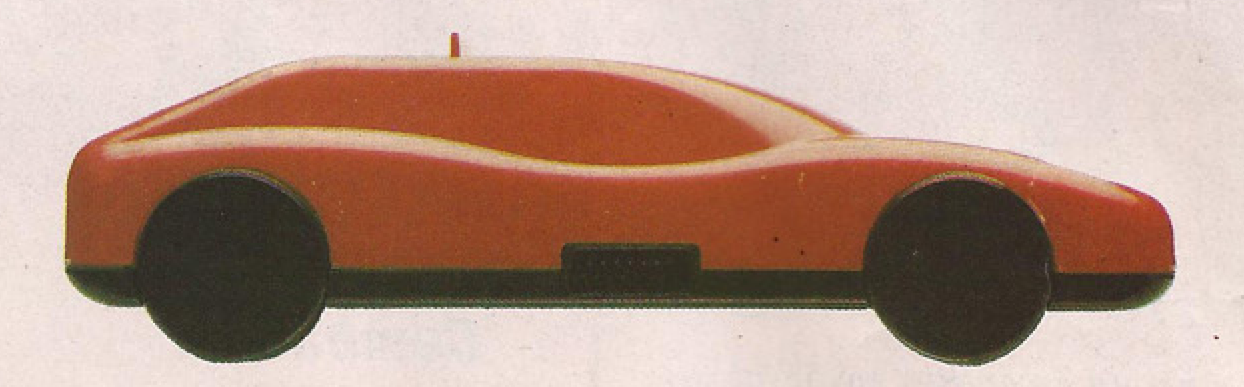


¡Encanastá como un campeón! Llegá bien cerca del cesto y apretá A para tener tu momento de gloria. Aprovechá para volver a ver el lanzamiento en cámara lenta. ¡Es genial!



DAMOS ASESORAMIENTO Y MERCADERIA PARA APERTURA DE CLUBES

Una aventura sobre ruedas!



Viví toda la emoción con la nueva Video Racer. Una máquina de última generación con diseño aerodinámico para ganar en la Pole Position de los video juegos.



CARACTERISTICAS TECNICAS

- 2 Joysticks con SELECT, START y TURBO de alta performance.
- Sistema PAL N Original.
- 220 Volts.
- Indicadores luminosos de encendido.
- Doble sistema de conexión para accesorios.
- Salidas para antena de TV audio y video directo.

ACCESORIOS·

Video Racer es totalmente compatible con todos los accesorios y cartridges existentes en el mercado.

Representante de:



SCHROEDER 6472 ESQ. AROZENA TEL. 61-0027
CARRASCO - URUGUAY

MIRACLE WARR

En un escenario medieval sos un guerrero que vive acompañado por una hadita voladora. El rey te da la misión de encontrar el Sello de Dark Lord. Este es el núcleo de la historia de Miracle Warriors, pero se trata de un RPG que involucra a docenas de criaturas, hechicerías e ítems. Al comienzo el juego parece un poco lerdo, pero la historia va mejorando el ritmo y termina gustándote.

Uno de los mayores desafíos de Miracle Warriors es la lengua: el inglés típicamente bíblico, utilizando palabras del tiempo del.... Un buen diccionario te va a venir bien.



Notá que, debajo del nombre y de los marcadores de energía y experiencia del guerrero, hay tres espacios más. Son futuros amigos que vas a encontrar por el camino.

AL SUBIR EL NIVEL DE EXPERIENCIA DE UN PERSONAJE, AUMENTAN TAMBIEN SUS FACTORES DE ATAQUE (S) Y DE DEFENSA (D), SU MEDIDOR DE ENERGIA Y SU MEDIDOR DE EXPERIENCIA.

AL SALIR DE LOS PUEBLITOS, QUEDATE DANDO VUELTAS Y REVENTANDO BICHOS PARA AGARRAR EXPERIENCIA.

CUIDADO CON LOS COBRADORES DE IMPUESTOS ESPARCIDOS POR EL REINO, PORQUE SIEMPRE TE CONFISCAN 500 GUILDERS. PERO TAMBIEN DAN INFORMACIONES.

Combates

Siempre es buena idea reventar las criaturas porque además de cargar tu experiencia, almacenás dinero y dientes. Pero no te metas a lo bestia con enemigos mucho más fuertes que vos. Y tampoco ataques a habitantes inofensivos, pues eso te hace perder puntos de experiencia.

El menú de acciones en combate muestra las siguientes opciones:

Attack:	*atacar*
Retreat:	*retroceder*
Talk:	*conversar*
Magical:	*magia*
Spell:	*encantamiento con palabras mágicas*

Ahora mirá lo que ganás cuando reventás algunos bichejos:

Thief:	*300 guilders*
Evil merchant:	*2.000 guilders*
Oriun:	*8 dientes*
Gizaila:	*1 diente*
Gelfis:	*3 dientes*
Rokenk:	*4 guilders*
Beastlist:	*8 guilders*
Zirod:	*4 guilders*
Smag:	*14 guilders*
Gural:	*6.000 guilders y 24 dientes*
Great Lion:	*3.000 guilders y 4 dientes*
Beastie:	*8 guilders*
Unmutak:	*100 guilders y 1 diente*
Weasly Wimp:	*2 guilders*
Smag:	*14 guilders*
Tzuar:	*10 guilders*



En la pantalla, en cuanto aparece una criaturita molesta, surge un menú de opciones.

LOS MEDIDORES DE ENERGIA Y DE EXPERIENCIA ESTAN EN EL LADO DERECHO DEL NOMBRE DEL PERSONAJE.

Hades

Es una ciudad que queda al oeste de Oruk rodeada de montañas. ¡En este lugar podés resucitar tus personajes por solamente 30.000 guilders!

Palabras en Desuso

En este juego aparecen palabras bastante antiguas, en que los personajes conversan en un tono formal y arcaico. ¡El inglés es bíblico! Estas son algunas expresiones que podrían darte un dolor de cabeza:

Dost:	*hacés (también "do" = verbo aux.)*
Fang:	*diente (colmillo)*
Fate:	*destino*
Forge:	*forjar*
Hasten:	*apurarse*
Heal:	*curar*
Plain:	*planicie*
Sage:	*sabio*
Spell:	*encantamiento, palabra mágica*
Shrine:	*santuario, túmulo*
Stride:	*recorrer a pasos largos*
Such:	*tal*
Thee:	*te, ti*
Thou:	*tú*
Thu:	*tu*
Ye:	*vos, a vos*



Usando el comando STATUS, podés echar un vistazo a tus ítems y tus factores de ataque (S) y de defensa (D).



MIRACLE WARRIORS

RPG — 1 jugador

Lançamento Tec Toy

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

PANTALLAS PANORAMICAS

Para no perderte en la caminata entre desiertos, caminos, cavernas y nueve ciudades, aparece, en el ángulo superior de la pantalla, un espacio que muestra una visión general y otra específica del reino. No andes dando vueltas como una cucaracha despistada: estudiá el mapa del reino.

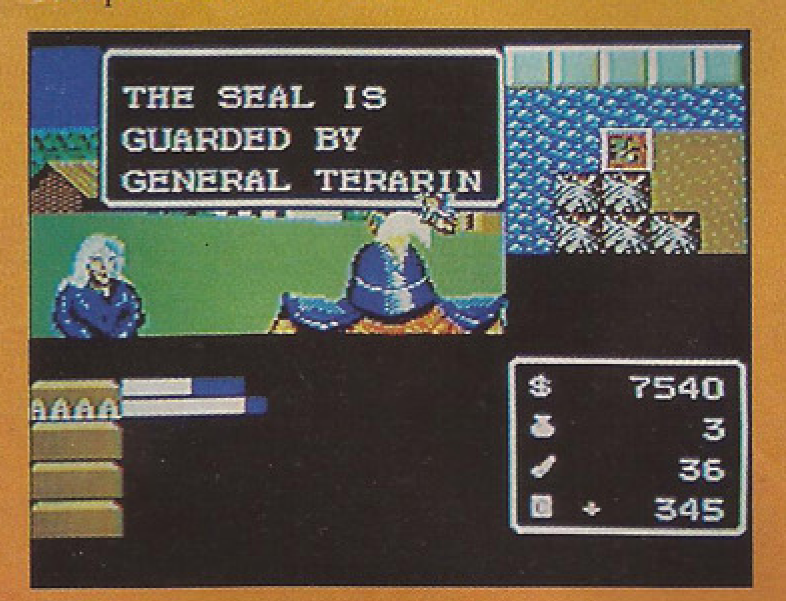
Debajo del espacio con visión panorámica, aparece un inventario medio extraño. Andá enterándote de que se refiere a cantidades de dinero (guilders), potes de energía, dientes y la cantidad de puntos necesarios para subir el nivel de experiencia de tu personaje.



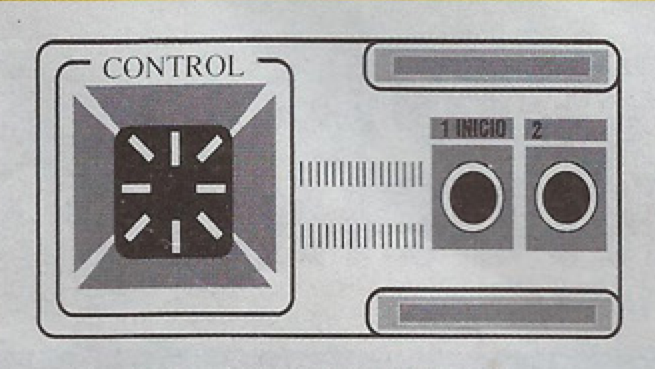
En cualquier ciudad, cada diente de criatura se puede vender por 50 guilders.

El Sello de Dark Lord

Tenés que llegar a la aldea del sabio Kosama, con quien vas a tener una charla especial. Te lo contamos de antemano: el sello está en el túmulo de Lorks, custodiado por el general Terarin. Pero, antes de encontrar a Terarin, tenés que escoltar a tres compañeros. Uno de ellos está en la ciudad de Kadia.



No dejes de conversar con los habitantes de los pueblitos, te dan consejos fundamentales.



1. salir de los pueblitos y Menú
2. entrar en los pueblitos y Select Menú

Items indispensables

Feathers - son plumas que facilitan el transporte por el reino. Precio: 3.000 guilders.
Knife - cuchillo que vale 3.000 guilders.
Shield - escudo. Tenés que gastar 6.000 guilders por esta protección.
Armor - armadura para tu guerrero. Desembolsá 5.000 guilders.
Sword - espada. Cuesta 4.000 guilders.
Mask - máscara. ¡Sólo por 15.000 guilders!



En esta caverna, vas a encontrar un mensaje ilegible y un yelmo.

¡HOLA, FANS DEL ALEX KIDD! AQUI VA UN BLOQUE DE TRUCOS REBUENOS PARA AYUDAR AL CHICO A LLEGAR AL CASTILLO DEL MALIGNO JANKEN.

Primera Fase

Continues - Empezá bien, agarrando todo el dinero que puedas, en las bolsas o en los bloquecitos de estrella de la primera fase. Cuando juntás 400 monedas ganás un Continue. Después, basta apretar ↑ y el botón 2 ocho veces en la pantalla del Game Over.

Dos brazaletes - Si ya estás hecho un campeón en la primera fase, economizá dinero y aumentá tu poder. Al agarrar la primera caja con el bonus del brazalete, no lo tomes (o sea, no apretes los botones 1 ó 2), y acabá la fase en el puñetazo. Al comienzo de la fase 2, antes de entrar en el comercio, ahí sí, apretá Pause y 1 ó 2 para agarrarlo. Entrá en el negocio y comprá el otro brazalete para tener los dos y reventar todo lo que se te ponga adelante. Si agarrás el primer brazalete, aunque no lo uses, lo perdés al comprar el segundo. Comprá también el polvo mágico (que vuelve a Alex invencible), pero olvidate de la moto: es muy fácil de perder.

Monte Eterno (piedras) - En el final de esta fase, Alex encuentra su primer enemigo y tiene que vencerlo en el juego de piedra, papel y tijera. Elegí piedra y después tijera.

Fase del Lago

Vida - Enseguida del comienzo de la fase, hay una vida del lado izquierdo.

Pulpos - Derrotá el primer pulpo para encontrar el pasaje secreto hacia el Lago Profundo. Usá el polvo mágico y da tres puñetazos. El pasaje está debajo del vaso. Pasá junto al segundo pulpo cuando baje el tentáculo.

Cangrejo - Al final de esta fase, rompé los bloques y da un puñetazo al cangrejo: guarda una vida más.



El Family Game con Marca también en Uruguay



BTE ELECTRONICS S.A.

FROGGY VIDEO GAMES

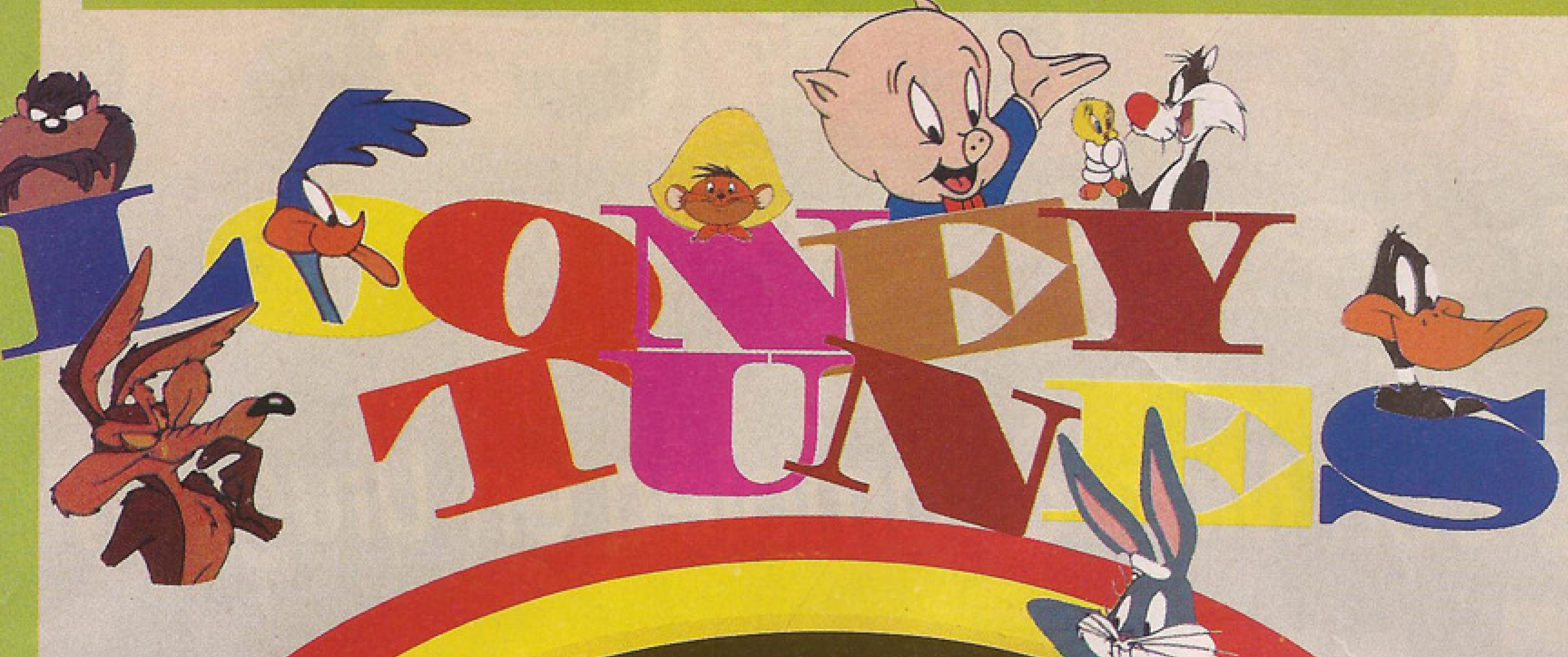
ATENCION AL PUBLICO

Sarmiento 2645
tel. 70-7721 de 12 a 21hs.
Montevideo - Uruguay



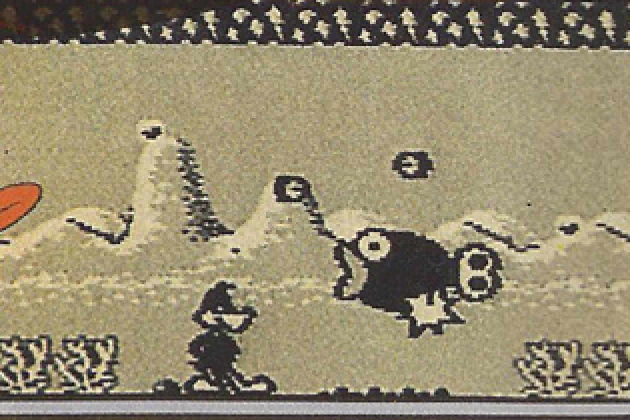
VENTAS POR MAYOR

Paraguay 1321, piso 7° Montevideo - Uruguay



En la edición número 13, mostramos las primeras imágenes de Looney Tunes, el nuevo juego de Sunsoft para el Game Boy con la banda de Bugs Bunny. El game fue presentado en noviembre en los Estados Unidos y ya es un gran éxito. Ahora, vamos a dar un vistazo general de las fases y a mostrar algunos desafíos.

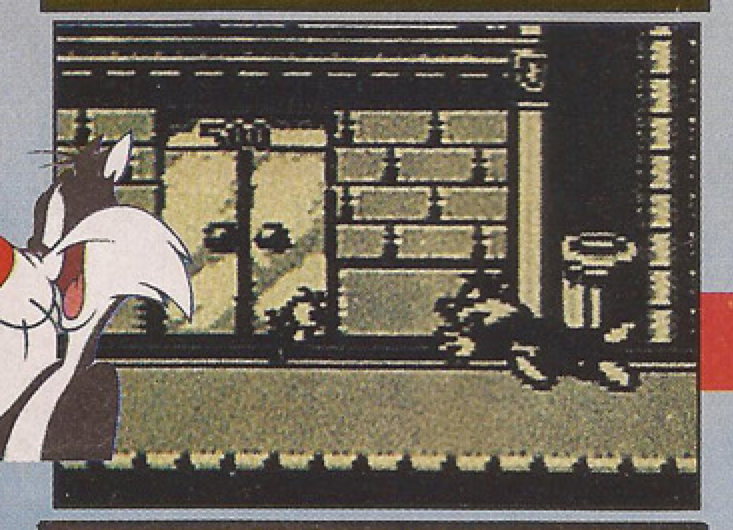
Fase 1 - Pato Lucas



El jefe es un pez mecánico. Tirá el disco para eliminar las pirañas, dejando al pez para lo último.

Pato Lucas tiene un disco frisbee como arma. En la primera mitad de la etapa, usá y abusá de los saltos altos del pato para escapar de los enemigos y para alcanzar la estrella Pow, que da invencibilidad temporaria. En la segunda parte de la fase, el personaje va por debajo del agua, pero todavía puede usar el frisbee. Utilizá el botón A para hacerlo nadar.

Fase 2 - Tweety



¡He visto un lindo gatito! Cuando Silvestre agarra a Tweety, apretá A rápidamente para escapar.

El pajarito es el personaje más frágil del juego. Como no usa ninguna arma, el truco es escapar con vuelos cortos de los peligros de la calle y del gato Silvestre, su eterno perseguidor.

Fase 3 - Porky

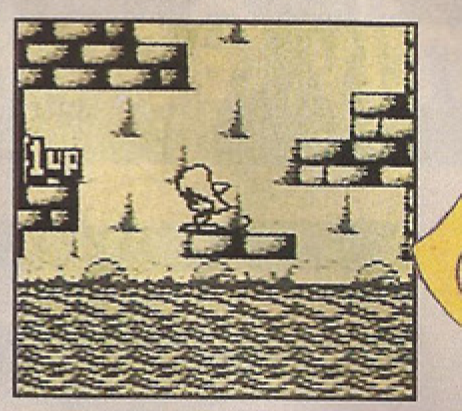
A bordo de una nave espacial, el cerdito cruza los cielos reventando satélites y naves enemigas. Cuidado al tirar contra las bombas Acme, porque Porky puede ser alcanzado por la explosión.

Fase 4 - Demonio de Tasmania

La etapa del hambriento Taz es la más fácil de todas. Tu objetivo es devorar toda la comida que encuentres delante en 60 segundos. Como no podía ser de otra manera, Taz puede transformarse en el famoso tifón para revisar los escondites de la fase más rápidamente.

Fase 5 - Speedy Gonzalez

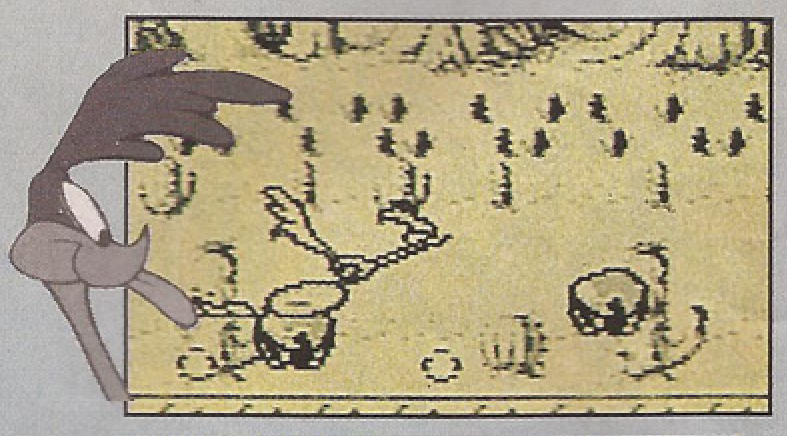
Speedy es uno de los personajes más difíciles de controlar. Muy loquito, ensaya unos pasitos de baile mejicano cada vez que tira contra un enemigo ... y esto lo deja un poco vulnerable.




La vida extra es apetitosa, pero si Speedy no la agarra rápido puede acabar hundiéndose en el río de ácido.

Fase 6 - Correcaminos

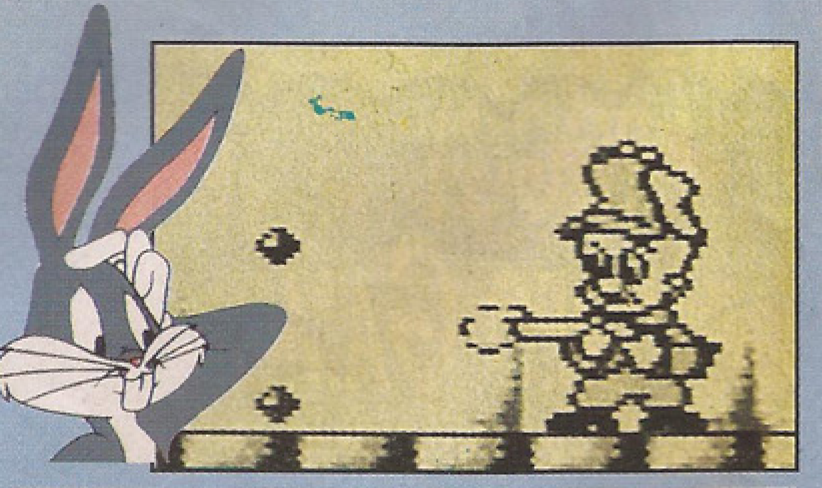
¿Adiviná quién intenta agarrar al Correcaminos? Claro, el Coyote. El hambriento perseguidor intenta cazarlo con misiles, bombas y dinamita. Pero para llegar al final de la etapa, basta ser astuto y tener reflejos rápidos.



¡Cuidado! ¡Patitas para qué te quiero!

Fase 7 - Bugs Bunny

El Conejo Bugs fue el personaje elegido para terminar este divertido juego. Usando un frisbee como el del Pato Lucas, el conejo tiene la posibilidad de comer algunas zanahorias mientras sus enemigos se esfuerzan por agarrarlo. El último y más fuerte jefe del juego es el cazador Elmer.



Saltá los tiros de la escopeta de Elmer, y caé con todo en la cabeza de él. El cazador va a descubrir que no es su día de suerte.

En la última edición presentamos el mayor lanzamiento para Game Gear del año pasado. Tenés la oportunidad de estudiar cómo pasar por las tres primeras fases y agarrar las respectivas esmeraldas. Ahora vas a ver las fases finales del game.

Nunca está demás recordar que Sonic 2 tiene dos finales diferentes. El primero es para quien no juntó las seis esmeraldas iniciales. Para llegar al segundo y último final, además de juntar las seis esmeraldas de las seis primeras fases, tenés que conseguir las dos esmeraldas de la séptima y última fase. Parece complicado, pero no lo es. Basta aprender la ubicación de las esmeraldas para enfrentar al villano Robotnik y ver el lindo final.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Green hills zone

Esta fase es ideal para acumular vidas. Se pueden conseguir hasta siete vidas. O sea: renová tu stock cuanto quieras. Sólo un detalle: el marcador sólo muestra hasta nueve vidas. Pero no te preocupes, podés juntar hasta 99 vidas. Ah, algunas vidas están bien arriba de los increíbles loopings. Hacé el looping a toda máquina y volvé para encontrar una vida. El jefe de la fase es fácil. Huí de sus ataques y acertale cuando vuelva a lo normal. Truco: esperalo en los ángulos.



Andá hacia la derecha y vas a caer en pedestales con resortes. Saltá de un lado a otro y después hasta la plataforma superior. Pronto, conseguí la cuarta esmeralda.

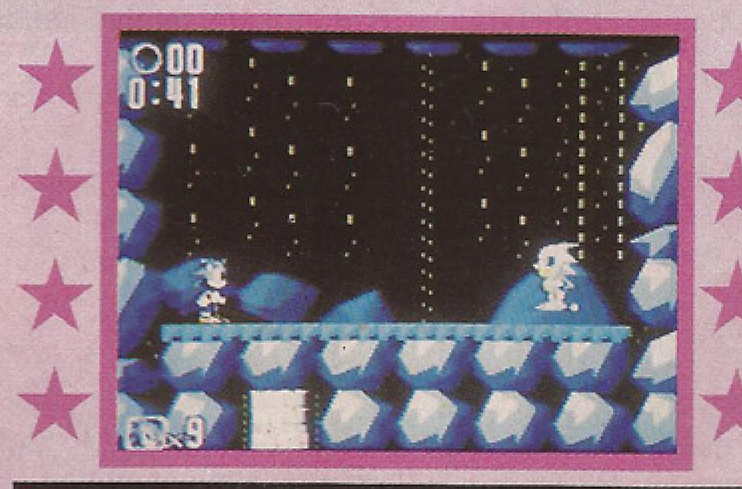
Gimmick mountain zone

Discos futuristas son la tónica de la fase. Funcionan como aceleradores. ¿Cómo? Cuando estés en los engranajes, poné el Direccional hacia la derecha para ganar mayor velocidad. El jefe es un puercoespín medio tonto. Huí de sus espinas y acertale enseguida. Sólo queda vulnerable sin las espinas. ¡Es fácil!

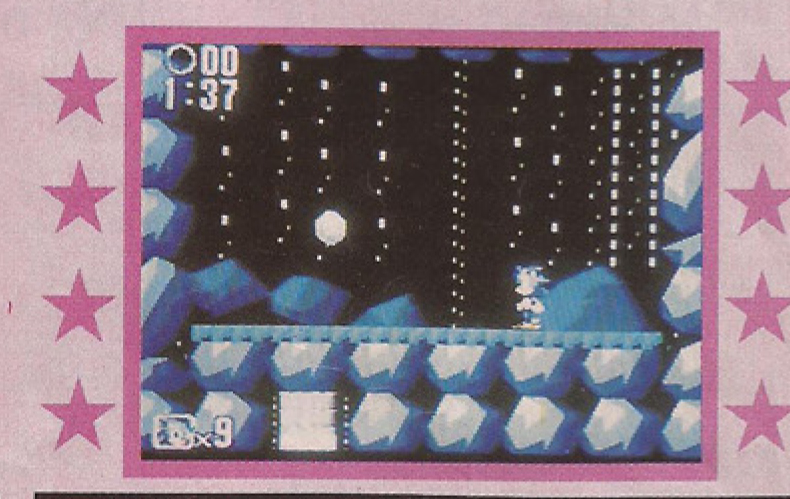
Después de pasar por la rampa con espinas en el techo, andá hacia la derecha para encontrar un pasaje secreto. La esmeralda queda en el ángulo superior derecho.

Crystal egg zone

Esta fase es especial para campeones. Sólo llegás a ella si conseguís las seis primeras esmeraldas. Robotnik te espera al final de la fase, lleno de trampas. Las dos esmeraldas de la fase quedan en los dos primeros rounds. La séptima esmeralda está bien al comienzo de la fase. En el lado izquierdo, en la columna del medio, en el penúltimo cuadrado antes del final del techo. Cuando encontrás dos discos y una plataforma, estás cerca de la última esmeralda: subí con todo hacia la izquierda, saltá en el resorte, y tomá la última y preciosa esmeralda.



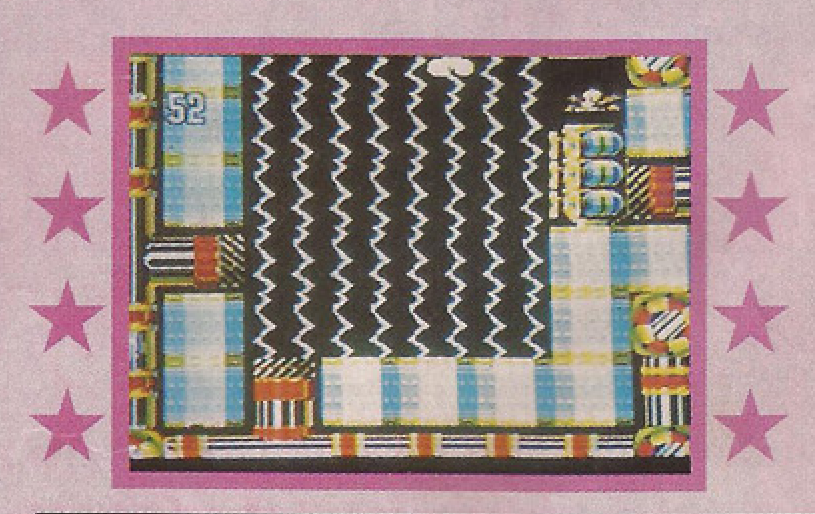
Acertale a la cabeza de Robosonic. Cuidado con sus espinas y también con sus ataques de motosierra. Sólo se vuelve vulnerable de pie y sin espinas.



¿Cómo, Action Games engañó a sus lectores? ¿Y la sexta esmeralda? Calma. Después de terminar con Robosonic, la esmeralda aparece solita y hermosa. ¡Agarrala!

Scrambled egg zone

Aquí, tu mayor objetivo es agarrar la sexta esmeralda. Pero no te gastes en buscarla: sólo aparecerá después de que termines con el jefazo. Ojo, el sexto jefe del game es una gran sorpresa: un robot con cara de Sonic, y bautizado Robosonic. Es muy rápido y astuto, exactamente como el verdadero Sonic. ¡Un buen duelo!



Le llegó el turno a Robotnik. Andá hacia el medio y dale al villano. Volvé a los tubos y esperá sus rayos. Volvé al centro y acertale nuevamente. Diez veces así, y Robotnik será historia antigua. ¡Por fin!

SI TODAVIA TENES DUDAS, DA UN VISTAZO A LOS NUMEROS 12 y 13 DE ACTION GAMES, EN LAS SECCIONES DE MASTER Y GAME GEAR. ¡QUE TE DIVIERTAS!

FROGGY® FAMILY GAME



CALIDAD FROGGY GARANTIZADA

Ahora el Family Game de los "CHICOS" lo tienen los "GRANDES"...

- PAL N de origen
- Controles desconectables

Distribuye y garantiza: BTE ELECTRONICS S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396, Tel./fax: 27-5987 y 83

FRAVEGA S.A.
Valentín Gómez 2813, Cap. y Sucursales
DISTRIBUIDORA QUILMES S.A.
Boedo 1077, Cap. y Sucursales
VENTURA HNOS. S.A.
Santa Fe 4620, Cap. y Sucursales
CARREFOUR ARGENTINA S.A.

RODO HOGAR S.A.
Av. Boedo 1050, Cap.
CABILDO ABIERTO
Rivadavia 3346, Cap.
CHANEL MASTER
Boedo 1032, Cap. y Sucursales
SAN JORGE
San Martín 671, Comodoro Rivadavia

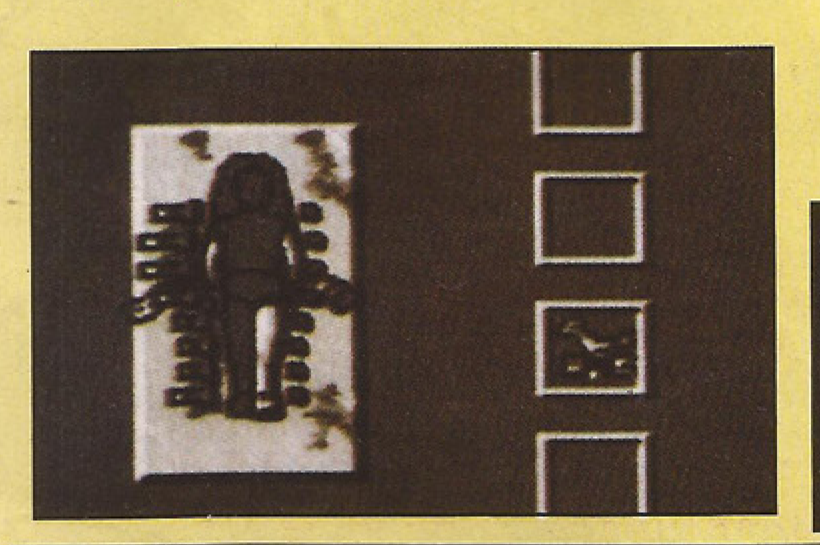
MUSIMUNDO S.A.
Av. del Campo 1520, Cap. y Sucursales
LOGUI S.A.
Rondeau 633, Bahía Blanca
JOSE MARIÑANSKY S.A.
Cnel. D'Elia 1400/40, Lanús
TELEGAR S.A.
Dr. Ignacio Arrieta 3198, San Justo

DR. FRANKEN

Pobre Franky. Mientras los otros héroes de los videogames luchan por salvar a sus amadas de un villano, este tipo ya comienza el juego recogiendo los pedazos del cuerpo de su compañera, Bitsy. Pero, como en las mejores historias de ficción científica, todo acaba bien. Y el final de este amor macabro es hasta romántico.

Picadillo

En un ataque de arrepentimiento, antes de morir, el científico que creó a Franky y Bitsy decide desmantelar a la "monstrua". Sus trocitos acaban desparramados por las 230 salas del castillo. Vas a tener que revisar una por una, pero felizmente existen passwords para salvar el juego. Además de los restos de su amada, Franky tiene que juntar ítems como libros, llaves, cuerdas, antorchas y otras cositas, utilizadas para permitir el acceso a otras salas.



En los siete pisos del castillo, tenés que encontrar la cabeza, brazos, piernas y tronco de la pobre Bitsy.

Gótico

El ambiente es gótico, lleno de fantasmas, murciélagos, estatuas que se mueven y otros elementos del género. Pesado y lento, el personaje sólo consigue andar, correr y bucear. Su única arma contra los enemigos son descargas eléctricas en forma de rayo. Las baterías del personaje son recargadas a medida que se juntan ítems en forma de rayo esparcidos por el castillo.



Frank no es exactamente un atleta. A veces, es mejor huir de los enemigos que intentar enfrentarlos.

Cuando quieras recargar las energías de una vez, andá hasta el cuarto piso y poné al monstruo dentro de esta máquina.

Gran desafío

Dr. Franken es una aventura larga y muy divertida, de esas que consumen pilas y más pilas sin que te des cuenta. No lo recomendamos para jugadores impacientes. Los gráficos están bien elaborados, pero tienen un defecto: Franky es muy chiquito, casi una pulguita, obligando al jugador a forzar la vista para verlo.

DR. FRANKEN / Kenko

Aventura	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

BARBIE GAME GIRL

Pasen la página, boys: esto es cosa de mujeres. Vamos a hablar de un juego hecho a medida para las chicas, protagonizado por la muñeca que ha encantado a varias generaciones: Barbie. La historia tiene lugar en un shopping (¿dónde podía ser sino?), en que la muñeca se aventura para encontrar un lindo vestido de fiesta. Por supuesto que Barbie no tiene que dar puñetazos o tiros. Con saltitos elegantes, solamente necesita juntar ítems, saltar obstáculos y librarse de algunos enemigos nada pretensiosos. El nivel de dificultad se ajusta perfectamente al gusto de las mujercitas más femeninas.



ITEMS

Tesoro
Cada uno tiene 10 piedritas preciosas para tirarles a los enemigos.

Monedas
Reventá a los enemigos con ellas.

Flor
Vale 1000 puntos. Pero la cuenta sólo aparece al final de la etapa.

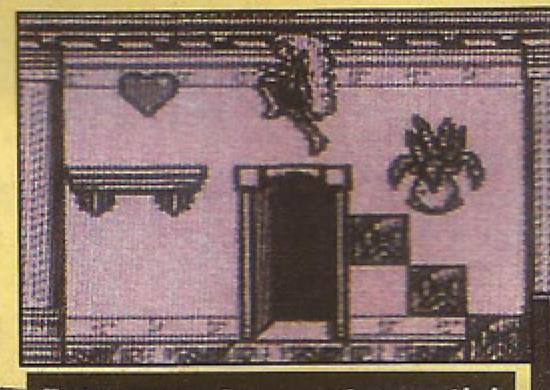
B
Da una vida extra.

Estrella
Aparece cuando vos eliminás a un enemigo. Cada 100 da una vida.

Corazón
Da extra-power.

Etapas

Cada etapa está ambientada en un lugar diferente del shopping. La segunda, por ejemplo, transcurre dentro de un acuario y hasta tiene un pasaje secreto en el fondo. En la tercera, en el barcito, milkshakes voladores intentarán atacar a Barbie. En la sección discos, sexta etapa, será necesario usarlos como plataformas para llegar al final. Por fin, para encontrar al adorado vestido, vas a tener que enfrentar al laberinto de la sétima etapa.



Aprendé a usar los elementos de las fases como plataformas. Golpeando dos veces en los cubos a la derecha, en la fase 1, formás una escalera para agarrar el corazón.



Entre una etapa y otra participás en un juego de la memoria. Cada par formado vale 500 puntos.



STREETS OF RAGE



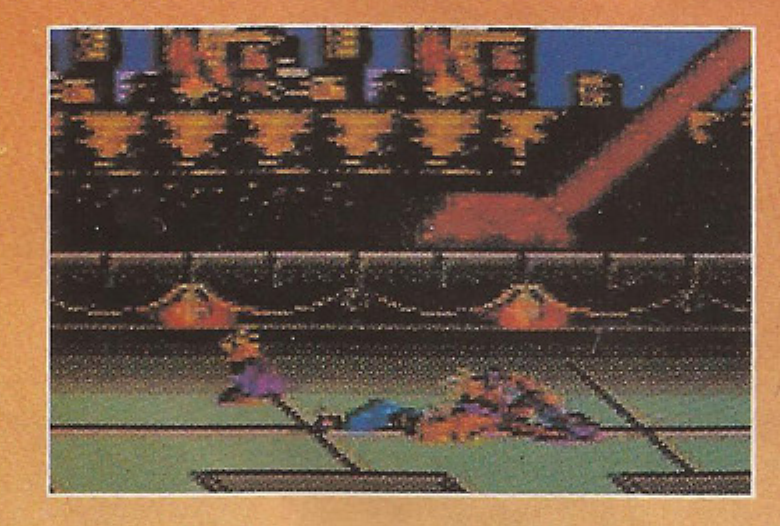
Vos que te babeabas por Streets of Rage para Mega, no perdiste nada con esperar: además de Streets of Rage 2 (que debe haber salido ya), está en el mercado la versión para Game Gear. Con cinco fases y cantidad de golpes, Streets of Rage debe enloquecer a los fanáticos del Game Gear.

Vos sos un agente especial (Axel Stone o Blaze Fielding) que tiene la misión repesada de erradicar el crimen de las calles de la metrópolis. Los criminales han traído el caos a la ciudad: tomaron edificios, fábricas, y están aterrorizando a la población. ¡No los decepciones!

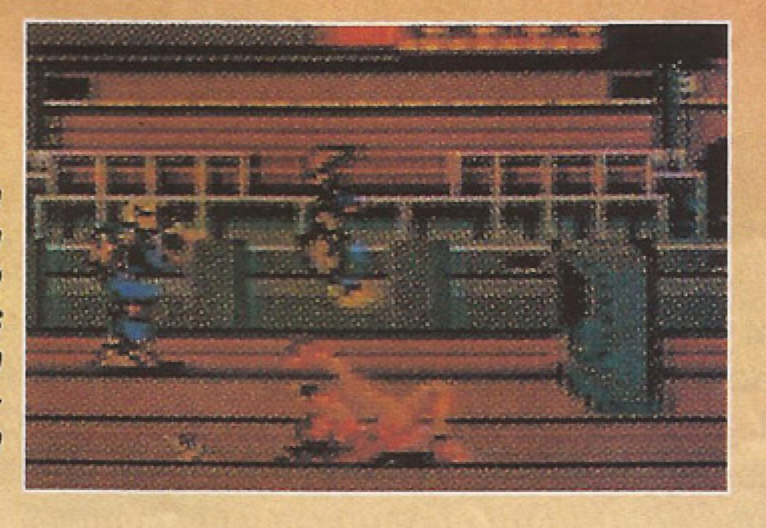
Game de primera

Los obstáculos que aparecen delante de ti son variados y duros de roer. Tenés que usar toda tu habilidad para derrotar a la maligna pandilla y habilitarte para enfrentar al temido jefazo. Resumiendo: ¡hay porrazos para todos lados!

Esta versión para Game Gear resultó óptima. Los gráficos son bien trabajados y creativos, con gran definición y colores fuertes. La música es muy buena a pesar de los medios del sistema. La respuesta de los movimientos también es sorprendente: rápida y precisa. Si te gustan los games de acción llenos de peleas, corré a buscar Streets of Rage.



No te quedes mirando los efectos visuales del game, sino te va a reventar un tipo extraño como éste de la foto.



La agente Blaze muestra la fuerza femenina. Este golpe de piernas es solamente uno de los varios movimientos de los que es capaz.

SPIDER-MAN

Llegó el turno del Hombre-Araña. Después de la avalancha de games con los Simpson, ahora es el mayor héroe de Marvel quien invade las más variadas consolas. Esta versión para Game Gear es una copia un poco simplificada del Spider Man para Master System. Son cinco fases llenas de acción y desafíos "peludos".

La historia es la de siempre: el rey del crimen de Nueva York asusta a la población y promete hacer estallar una bomba nuclear en 24 horas. ¡Será el fin! A no ser que Peter Parker, el ágil Hombre Araña, entre en acción. ¡Salvá Manhattan!

Historietas

Spider-Man es extremadamente fiel al escenario y a la acción del original de las historietas. Sus movimientos son característicos: escala edificios, tira telas y arrasa con los malhechores. Y también puede correr, saltar, dar puñetazos y puntapiés durante su larga caminata. Resumiendo: es una ensalada de acción. Y lo peor (¿o lo mejor?) es que funciona a toda máquina.

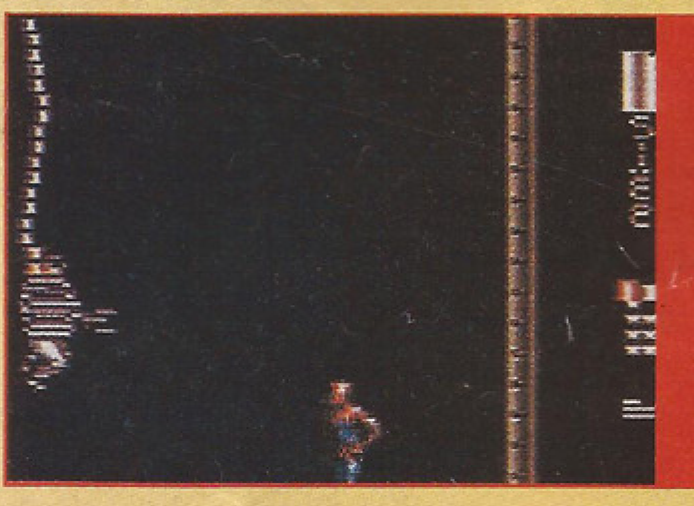
La más nueva aventura de la araña más famosa se destaca por su nivel de dificultad. Spider-Man para Game Gear es muchísimo más difícil que su original para Master. Si te gusta un buen desafío, metete en esta aventura. ¡Pero cuidado! Las bombas pueden explotar en cualquier minuto. Y tu tiempo es limitado...

Tenés derecho a solamente 24 telas por fase. Por lo tanto, nada de gastar tiros a tontas y a locas.

Los mayores enemigos del Hombre-Araña están reunidos para arruinar la fiesta. No dejes que el famoso Sandman te engañe. ¡El sólo quiere ayudar al villano mayor!



Nuestro héroe fue acusado de involucrarse con criminales. ¡No caigas en esta trampa!



Usá la tela para acabar con los villanos en dos tiempos. Pero ni intentes llegar muy cerca de ellos. ¡Son muy peligrosos!

ESTES DONDE ESTES

SUPERVISION

CON SEIS MESES DE GARANTIA ESCRITA 6 ELECTROLAB

Para jugar y jugar en cualquier momento y en cualquier lugar, donde ni tu **FAMILY GAME** pueda acompañarte



lgunos de los lugares donde podés adquirirlo:

● **RODO S.A.** Boedo 1050 Capital ● **GARBARINO S.A.** Cabildo 2027 Capital y Suc. ● **MUSIMUNDO S.A.** Un Mundo de Música y Suc. ● **FRAVEGA S.A.** Av. Pueyrredón 460 Capital y Suc ● **PUERTO HOGAR** Boedo 1074 Capital ● **JUGUETERIA 1810** Av. Rivadavia 5234 apital ● **AUDIO PREMIER** Libertad 482 Capital ● **ZENOK** Corrientes 1221 Capital ● **RADIO CITY** Lavalle 1470 Capital ● **VICENTE RUE** Pueyrredón 1537 Capital ● **CONFORT CINCO** Calle 5 Nº 912 La Plata ● **R.G.B** Calle 13 entre 34 y 35 La Plata ● **25 DE MAYO** iagonal 80 Nº 968 La Plata ● **NATALIA** Shopping Sur Avellaneda ● **INTERNATIONAL DRIVE** Moreno 511 Quilmes ● **ALOISE HOGAR** alle 12 Nº 1526 La Plata ● **GALLO HOGAR** Pte. Perón 1702 San Miguel ● **BANUS S.R.L.** Pte. Perón 1308 San Miguel ● **MUNDO FELIZ** rieta 3243 San Justo y Suc. ● **GAMELAND** Av. Luro 2976 Loc. 8 Mar del Plata ● **MILKY** San Martín 2529 Mar del Plata.



* Llegó FROGGY®
la línea de video games
para toda la familia

* Pal-N de origen

* Con controles
desconectables

FROGGY®



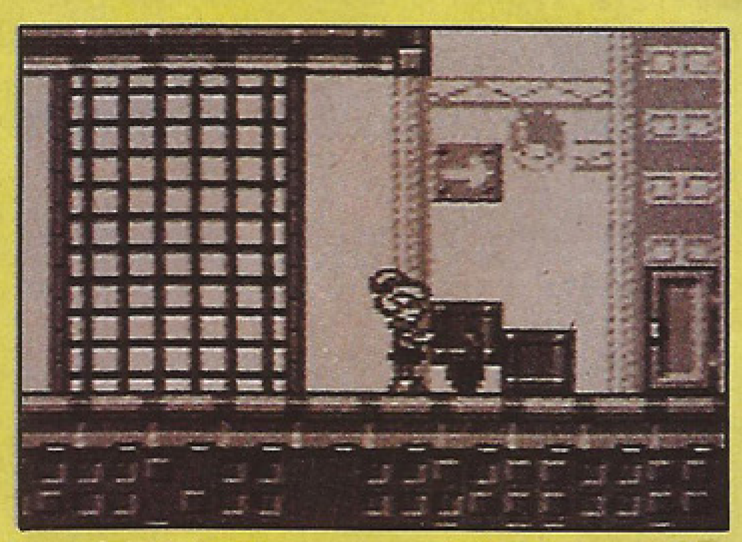


Distribuye y Garantiza:
BTE Electronics S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396 - (1281) Buenos Aires - Tel/Fax: 27-5983/5987

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS

¡No te asustes! Los nombres son extraños y el título del game larguísimo. Pero Rocky y Bullwinkle son ultraconocidos en los EE.UU. Nacieron en las historietas y conquistaron millares de admiradores. Bullwinkle es un alce valiente y Rocky una ardilla voladora convertida en héroe. Juntos, forman una pareja aventurera.

Los simpáticos animales son de Frostbite Falls, una pequeña ciudad perdida en el estado de Minnesota. Para homenajear a sus habitantes más famosos, Frostbite Falls decide inaugurar un Museo. La fiesta es grande. Pero en el medio del bochinche, los tres objetos más preciosos del Museo son robados. La misión del dúo dinámico animal es rescatar los tres objetos y devolverlos al museo. Al final, una vez héroe, siempre héroe ...



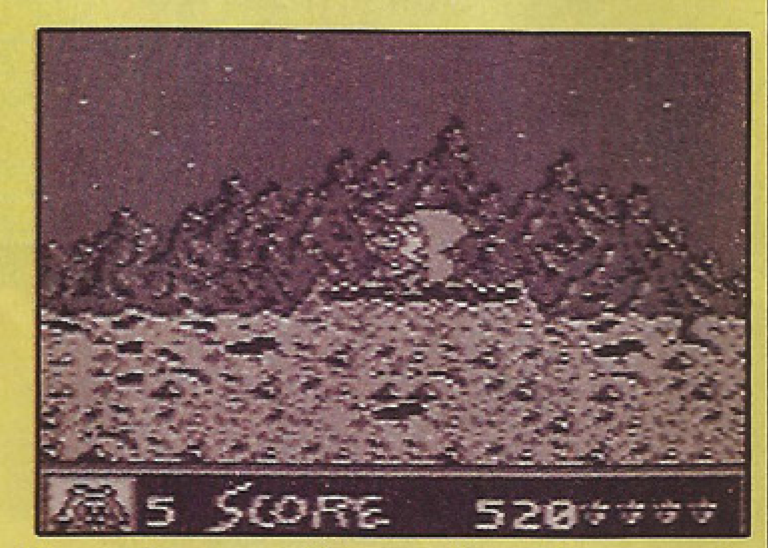
Escalá los tejados en busca de ítems. Estos suelen estar en lugares altos.

Para librarse de los menores defensores en el juego de fútbol americano, saltá y mové al alce cuando esté en el aire.

Fidelidad total

La acción con toques de aventura reproduce con fidelidad la trama de las historietas. Esto no significa mucho en nuestro país, pero es garantía de gráficos simples, buena música y trama muy bien lograda. Los dos bichos se meten en los peores líos. Pero como héroes típicos que son, acaban venciendo.

Rocky y Bullwinkle llegan en un juego corto y bien divertido. Son solamente tres fases. Vos jugás con Bullwinkle en las fases 1 y 3 y con Rocky en la fase 2. Lo mejor del juego es su nivel de dificultad. Es ultradifícil pasar por sus tres fases y habilitarse para ver el final. ¡Buen desafío!



Hay salas escondidas en los cráteres en la segunda fase del game. Saltá bien encima de ellos para descubrir sorpresas.

HAY DOS MINIGAMES EN ESTE CARTUCHO. EN EL JUEGO DE FUTBOL AMERICANO, ROCKY TOMA LA PELOTA. INTENTA UN TOUCHDOWN PARA GANAR UNA VIDA EXTRA. EN EL JUEGO DE CARTAS, INTENTA COMER PARA VOLVERTE INVULNERABLE POR ALGUN TIEMPO.



The Jetsons ROBOT PANIC

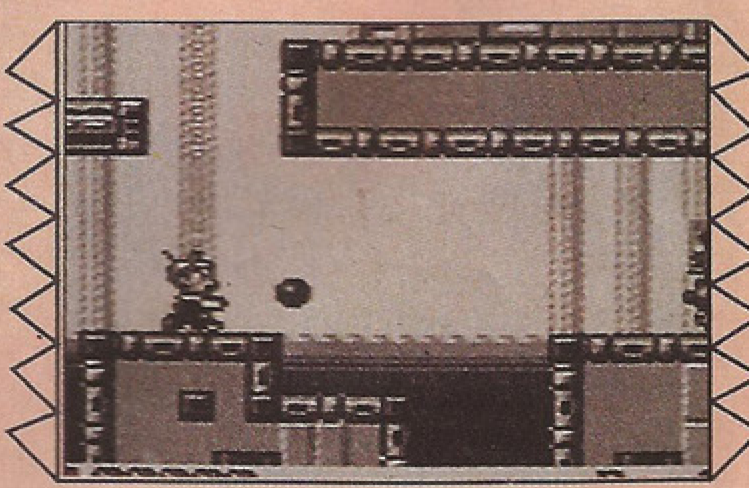
El futuro es ahora. La familia de la Era Espacial continúa a mil por hora. Los Jetsons siempre fueron sinónimo de tecnología. En este estreno de Game Boy, la familia Jetsons es convocada para ayudar a salvar la ciudad de una rebelión de robots. Cada miembro de la familia va a un lugar diferente y ahí comienza la aventura.

Tu misión es ayudar a los Jetsons a reventar enemigos, encontrar la salida del lugar en donde estás y volver al Hogar Dulce Hogar. Elroy va a un estadio de béisbol espacial y se mete en apuros. Armado apenas con un palo de batear, tiene que librarse de los enemigos y todavía tener ánimo para encontrar la deseada salida del estadio.

Sonido alto y bueno

Judy se pierde en medio de un show de rock. El espectáculo ocurre en pleno Concert Hall. El lugar es inmenso y tiene mil decibeles de potencia sonora. La simpática Jetson corre hacia la salida, pero no es fácil: provista de una especie de skate supersónico y de botas magnéticas, tiene que librarse de varias situaciones. ¡Alucinante!

Los Jetsons es un game fácil, pero muy divertido. Las melodías son muy buenas y cada personaje tiene una para él solito. Las situaciones del juego son variadas, porque jugás un poco con cada uno de los cuatro Jetsons. Entrá en la era espacial con todo. Este game es un excelente comienzo.



¡Armate contra enemigos invisibles! Tirá bolas de béisbol en todas las direcciones. El ataque es la mejor defensa...

NO DEJES A JUDY SIN UN BLOQUE EN LAS MANOS. SON MUY UTILES EN LOS MOMENTOS MAS PELUDOS.





Tercera fase. Vos estás con Judy. Hay una cápsula de energía debajo del segundo bloque antes de la puerta de salida.

SI JANE ESTA CON POCA ENERGIA, DESCANSA UN POCO EN UNA PLATAFORMA SEGURA. SORPRESA: ¡MAS ENERGIA!

ALIEN 3 / Arena

Acción — 2 Mega

GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

Alien3

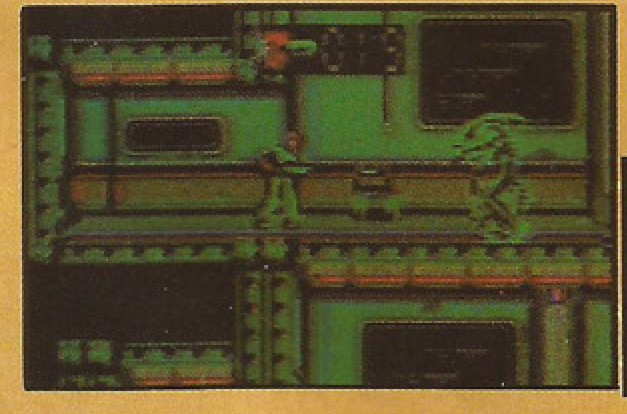
¡Atención, fanáticos del terror baboso! Sigourney Weaver y sus simpáticos compañeros de Alien 3 decidieron invadir las consolas de Sega. Después de rompernos los sesos en la versión para Mega Drive (ver edición Nº 9), las criaturas colmilludas y babosas llegan con todo a la pantallita del portátil en colores de Sega. La acción del game es total. No tenés un minuto de descanso. ¡Preparate!
Una colonia penal perdida en pleno espacio está llena de aliens de los más extraños tipos. Vos sos Ripley y tu misión es salvar a los otros prisioneros de una sentencia de muerte. Las extrañas criaturas están decididas a perturbar la paz del lugar...

Poder de fuego en alta

Tus enemigos son ágiles, fuertes y muy poderosos. Pero no te asustes por esto, porque tenés ayuda. Son varias armas esparcidas por la sombría prisión. Son imprescindibles en el combate con los asquerosos enemigos. No dejes escapar ni una sola arma. ¡Ojito!

Usá rifles, granadas, pistolas de llama y otras maravillas. Tratá de mirar bien a tu alrededor. Hay enemigos donde menos los esperás. Alien 3 es un game muy bueno. Sus gráficos son creativos y bien detallados y la música es bien fiel al tema original de la película. Si sos fanático de la serie Alien, no te lo pierdas. Y si lo tuyo son los games, no hay problema. ¡Alien 3 es diversión garantizada!

No dejes abandonada a Ripley. Si no acabás con todos los aliens en el tiempo correcto, Ripley irá a parar a una incubadora. ¡Qué destino cruel! ¡Librala de eso!



Los corredores son largos y llenos de trampas. Eliminá a los aliens rápido, sino corrés el riesgo de ser eliminado vos.



Tu misión es salvar a los pobres prisioneros. Fueron amarrados por las criaturas sin ninguna piedad. Tené cuidado. Hay siempre guardias cerca.

FANATICOS DE LOS GAMES DE DEPORTES, LLEGO EL TURNO DE DAVID ROBINSON

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

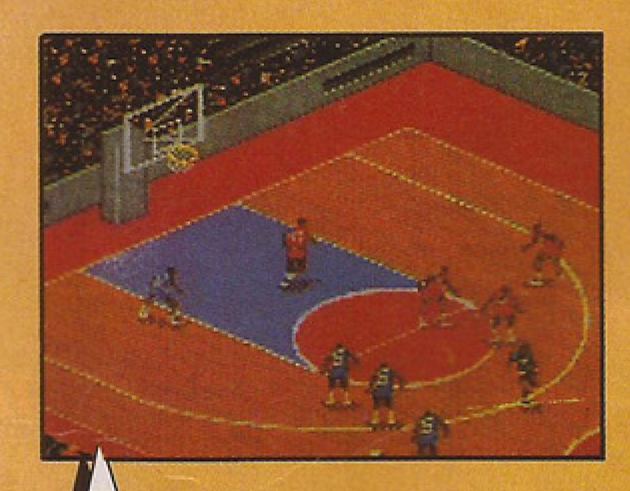
Un game más que pasa del Mega al Game Gear. David Robinson's Supreme Court es uno de los mejores games de básquetbol que andan por ahí. Tiene gráficos clarísimos, jugadas rápidas y el mejor tipo de acción deportiva. Es competencia en gran estilo.

Las jugadas que podés hacer son increíbles: embocadas, ganchos, lanzamientos de 3 puntos y otras locuras. Están basadas en las jugadas de los grandes cracks. O sea: todo muy real, lo que hace que te sientas un Michael Jordan. ¿Qué sensación, no?

Control total

Esta versión para Game Gear es sorprendente. Con solamente dos botones vos pasás, lanzás, robás la pelota y hasta hacés embocadas desde lejos. Podés encarar un partido con 2, 3 ó 5 jugadores por equipo. Comenzá con solamente 2 hasta tomarle las mañas a las jugadas difíciles. Sólo de ahí en adelante intentá un enfrentamiento de cinco contra cinco, como en el juego de verdad. ¡Es alucinante!

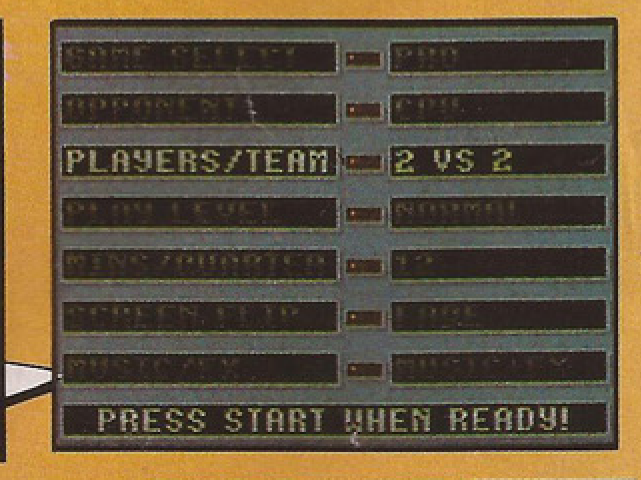
Transportar todo el movimiento de un partido de básquetbol en la pantallita del Game Gear no es fácil. Pero el resultado es satisfactorio. David Robinson's Supreme Court es el mejor game de básquetbol para una consola portátil. Y si vos tenés la oportunidad de conectar tu Game Gear con el de un amigo, el resultado será todavía más genial. Fanáticos de los games de deportes, llegó David Robinson.



SI GANAS TODOS, DAVID ROBINSON BAJARA A LA CANCHA PARA EL PARTIDO FINAL!

No aflojes con la marcación. Si un jugador queda libre como el del team rojo, vas a perder feo.

Opciones y más opciones. Comenzá el juego en EASY. Pasá a PRO solamente después de volverte un campeón con los lanzamientos de 3 puntos.

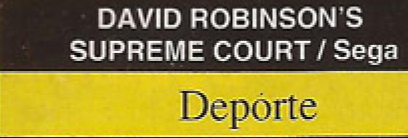


CONTROLES

1-PASA o BLOQUEA

2-LANZA o ROBA LA PELOTA

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT / Sega



Deporte



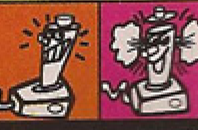


GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

WINTER CHALLENGE

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 10MHz, monitor patrón EGA en colores. Es compatible con placas de sonido Adlib, Holand y Soundblaster.

WINTER CHALLENGE / Accolade

Deporte — 1 a 10 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

¿Te acordás de ese juego de deportes de invierno de Mega Drive, lanzado a comienzos de 1992? Pues algún tiempo antes de que apareciera, ya existía una versión para micros. No se sabe por qué, Winter Challenge para PC pasó de largo. Pero como estamos en la temporada de nieve, es la hora apropiada para que lo conozcas.

Olimpíada

Winter Challenge simula los juegos de las Olimpíadas de Invierno, todos practicados sobre nieve o hielo. Una curiosidad sobre esta olimpíada es que pocos países participan de ella: solamente los europeos, los Estados Unidos, Canadá, China, Japón, y algunos de la Comunidad de los Estados Independientes (ex Unión Soviética). En el juego, vas a jugar con atletas de estos países, en ocho modalidades diferentes.

Reuní a tus amigos

El juego permite la participación de hasta 10 jugadores. Vos elegís incluso el aspecto del atleta, creando su rostro. La secuencia de las pruebas puede ser alterada a tu gusto. Los gráficos son muy elaborados, pero el movimiento de los personajes es el punto más fuerte del game: simplemente perfecta. La pista sonora es buena, pero le falta un poco de efectos sonoros para dar ese toque de realismo. No es muy difícil realizar las maniobras de las modalidades. Pero sí es complicado convertirse en campeón.

Bobsled

Este trineo es para dos personas. Tiene un carenado aerodinámico y se desliza a mil por hora ... pero también se da vuelta muy fácilmente. Usá las mismas técnicas que en el trineo pero con el doble de cuidados.

Down hill

Es una prueba en que el esquiador va montaña abajo, a gran velocidad, tratando de pasar entre las banderas de la pista. No es muy tortuosa, pero a veces tiene desniveles que funcionan como rampas. Pasando sobre ellas a alta velocidad, el esquiador pierde el contacto con el suelo y vuela. Ahí, es importante tener cuidado con el aterrizaje para no quedar eliminado.



Para tomar velocidad, el esquiador debe curvarse al máximo. Para frenar, basta levantarse o hacer una curva.

Sky jump

Es el salto a distancia con esquíes. Tratá de bajar la rampa con el máximo de estabilidad, evitando derrapar. Apretá el botón de salto en el final exacto de la rampa, para dar un salto cinematográfico. Durante el salto, inclíná al esquiador para hacerlo planear con el mínimo de resistencia del aire. El momento justo para preparar el aterrizaje es cuando la sombra del esquiador en el suelo comienza a crecer.

Trineo

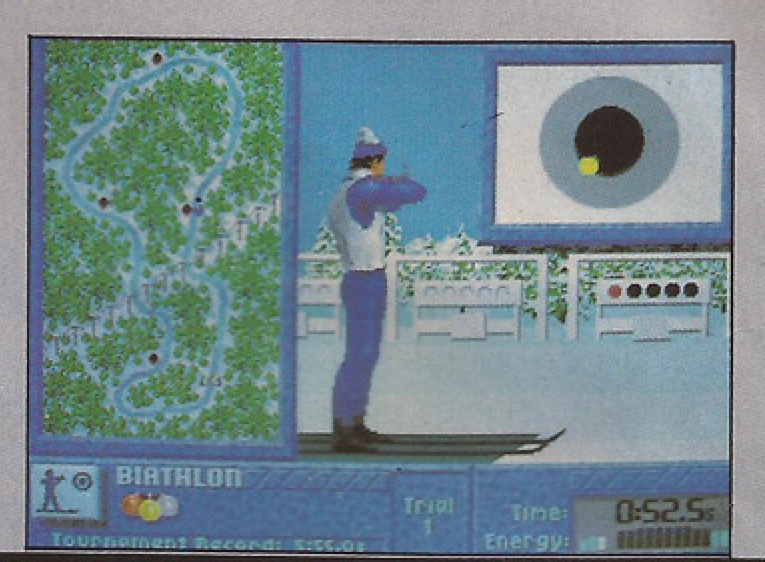
Es una competencia de trineos. Vence el atleta que hace el recorrido en menos tiempo. En las curvas, el truco es tomar siempre la parte inclinada de la pista para garantizar una buena velocidad. Está atento también a la cantidad de nieve que sale de los patines del trineo. Cuanto menos nieve tirás, menor es el rozamiento con el suelo y mayor la velocidad.

Speed skating

En esta modalidad de patinaje sobre hielo, el atleta tiene que hacer, en el menor tiempo posible, tres vueltas completas en una pista oval. Para esto, tenés que apretar las teclas de impulso lo más rápido posible. Cuanto más rápido muevas los dedos, más rápido correrán las piernas del atleta, ¿entendido?

Biathon

Combinando tiro con cross-country, esta modalidad reproduce el esfuerzo de los soldados en batallas en la nieve. Tenés que tener aliento para el recorrido, y, en lugares determinados, arriesgar unos tiritos al blanco. Los tiros son obligatorios, y, si le errás al blanco, sos penalizado con 15 segundos más en el tiempo de realización de la prueba.



Es preferible gastar tiempo tratando de acertarle al blanco que tirar de cualquier modo y ser penalizado con 15 segundos.

Giant slalom

Es una combinación de down hill con slalom normal, que es una prueba de obstáculos en la nieve. En el Giant Slalom, los pares de banderas son colocados en zigzag. Tenés que pasar en medio de las banderas sin derribarlas. El truco es pasar justo las banderas de adentro. Esto acorta el recorrido y permite la mayor ganancia de velocidad.



Un poco antes de cruzar las banderas, inclíná el cuerpo hacia el lado de adentro de la pista. A la salida, enderezá el cuerpo nuevamente.

Cross country

Es una prueba de resistencia. El atleta tiene un largo recorrido para hacer, y donde no todo son bajadas ... hay hasta subidas, para decir la verdad. El truco es aprovechar el impulso en las bajadas y ahorrar energía en las subidas, con pasos bien ritmados.

ESTES DONDE ESTES

ELECTROLAB SUPERVISION
Tú video juego personal con super pantalla, auriculares stéreo, y la mejor colección de cartuchos-juegos intercambiables.



Para jugar y jugar: en la playa, el colectivo, la pileta, el club, o en algún lugar donde tu **FAMILY GAME** no pueda acompañarte...

IMPORTA Y GARANTIZA

ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

FALCON 3.0

FALCON 3.0 / Sphere	
Simulador	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Mucha gente puede no sentirse atraída por los simuladores de vuelo debido a los aspectos visuales. Normalmente, los escenarios son pobres y chatos. Pero esto es cosa del pasado. Falcon 3.0 es un simulador con escenarios en relieve. Las montañas, ríos, valles y demás elementos fueron muy bien diseñados, volviendo todavía mayor el realismo de este juego. Junto con Aces of Pacific 2, Falcon 3.0 fue considerado, en el exterior, uno de los mejores games del género en 1992.

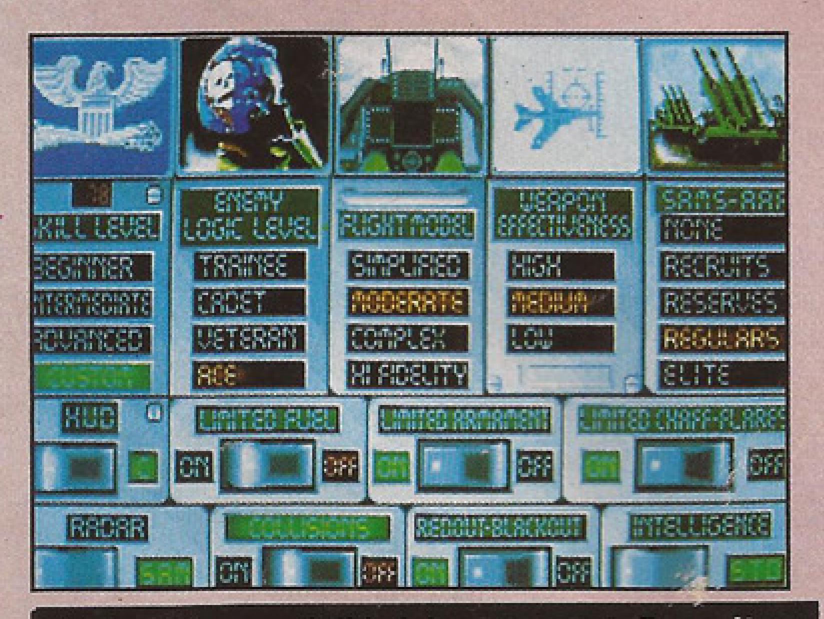
Por fin, un simulador con escenarios de videogame y mucho realismo en los paisajes.

Cordero o toro

El juego tiene tres opciones. En la Instant Action, indicada para principiantes, vos ya comenzás piloteando tu F-16 en pleno aire y con munición ilimitada. El objetivo es derribar el mayor número posible de enemigos. En la Red Flag, para quien ya tiene alguna experiencia, se cumple una misión con objetivos y blancos predefinidos. Finalmente, existe la opción Commit, donde se realiza una verdadera campaña. En ella, vos comandás desde la preparación del plano de vuelo hasta su ejecución, que incluye otros aviones bajo tu liderazgo. Como en todo buen simulador, Falcon 3.0 tiene un panel de configuración en que vos podés definir el grado de "inteligencia" de tus enemigos, la dirigibilidad del avión, precisión de armas, etc. Está claro que, en las opciones más fáciles, el F-16 es manso como un cordero, estable y simple de maniobrar. Pero según vos compliques el juego el avión se transforma en un toro bravo.

TEATROS DE OPERACIONES

ISRAEL, KUWAIT Y PANAMA



Fijate en la complejidad de este panel. Es en él que vos tenés acceso a todas las opciones del juego.

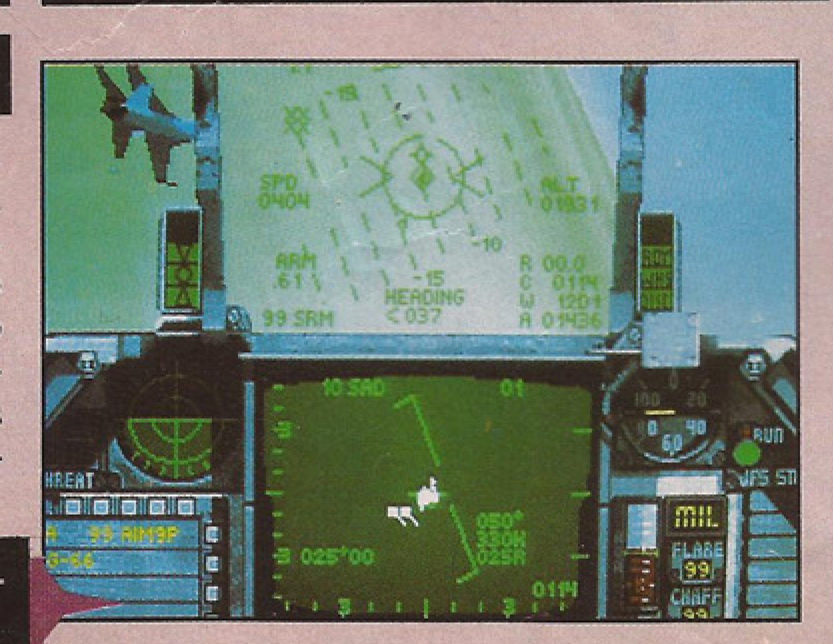
Ejemplo de un plano de acción para el modo Commit (o campaña). ¿Sentís el dramatismo?

Cuidado con el altímetro

La presencia del relieve en los escenarios del juego no es sólo decorativa. Es un detalle más que debe tener en cuenta quien vuela con la cabeza en las nubes. Acordate de que la marcación del altímetro de la nave usa el nivel del mar como referencia. Puede ocurrir que te parezca estar volando alto y de repente, ¡BUM!, te llevás por delante una montaña.

Instinto de piloto

El radar es un buen ejemplo del grado de realismo de este juego. Solamente indica la presencia de blancos en la pantalla. Vos tenés que identificar si el blanco es amigo o enemigo, usando la visión externa. Pero no tengas miedo: el juego proporciona una especie de catálogo con todos los equipos aliados y enemigos, para facilitar el reconocimiento.



Accioná la visión externa del avión para identificar los objetos que aparecen en tu radar.

CON EL USO DE LINK ENTRE COMPUTADORAS, EL JUEGO PERMITE EL AUMENTO DEL NUMERO DE JUGADORES. LOS PARTICIPANTES PUEDEN SER ALIADOS O ENEMIGOS, VOLVIENDO LA BATALLA TODAVIA MAS EMOCIONANTE.

SI EN MEDIO DE UN COMBATE TE PERDES, APELA A LA TECLA 8. ACCIONA LA VISION EXTERNA A PARTIR DEL COCKPIT, MOSTRANDO DONDE ESTA EL AVION MAS PROXIMO.

Gráficos y sonidos

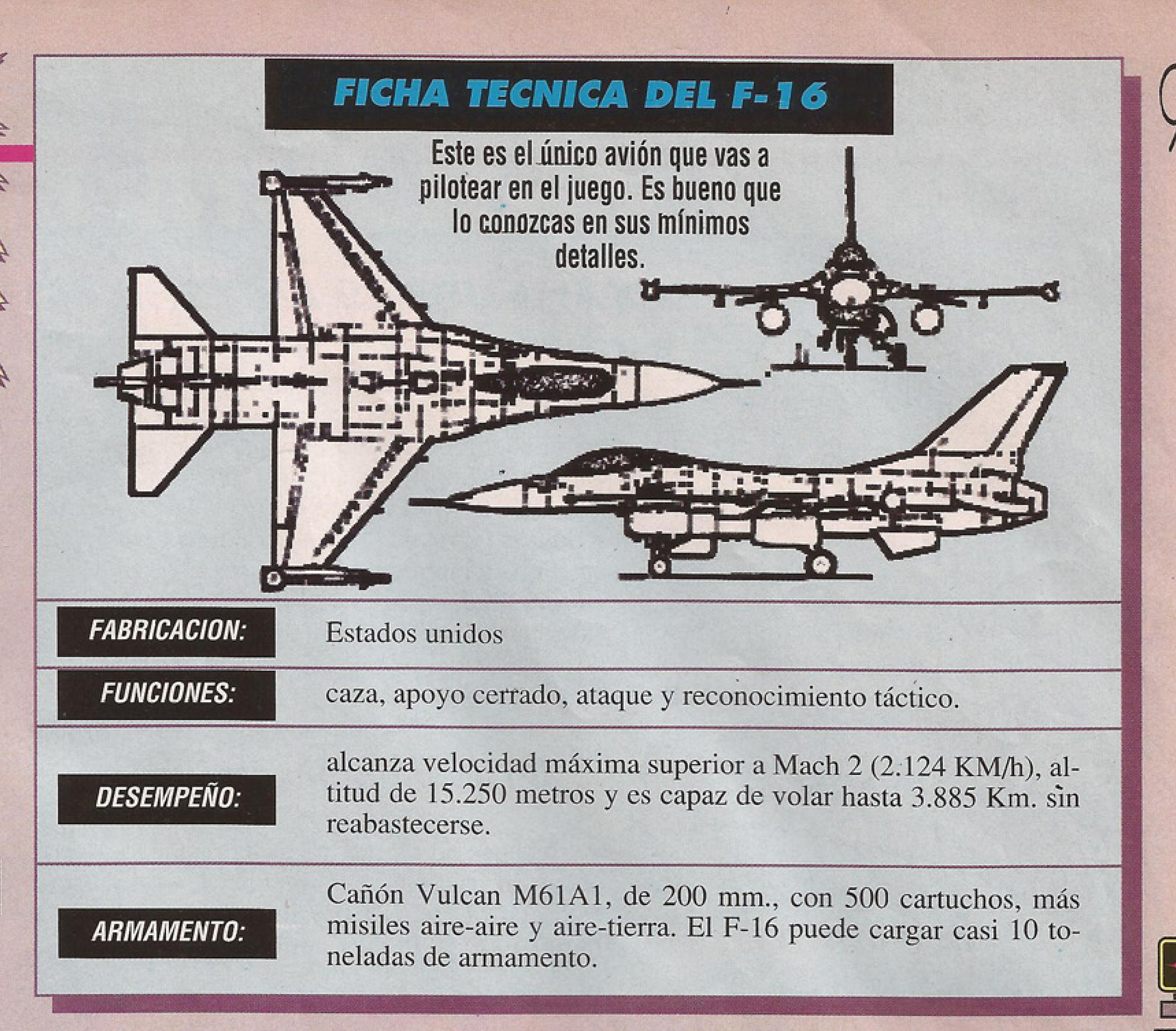
Además de los escenarios, otro punto que se debe destacar de la parte gráfica del juego son las escenas en los menús, con imágenes digitalizadas y secuencias de animación que le dan un cierto aire cinematográfico. La pista sonora es estilo marcha militar, pero el punto más alto son los efectos: explosiones, rugir de aviones a chorro pasando cerca, silbidos, sirenas y voces. En fin, todo lo que pueda ayudar al jugador a captar informaciones sin despegar los ojos del enemigo.

Ampliación

A quien le guste Falcon 3.0 puede agregarle algunos recursos extras. Están disponibles en el paquete Operation: Fighting Tiger, un software hecho para ser agregado al juego principal que contiene tres teatros más de operaciones y el avión FSX, una versión modificada del F-16 que está en desarrollo.

FICHA TECNICA DEL F-16

Este es el único avión que vas a pilotear en el juego. Es bueno que lo conozcas en sus mínimos detalles.



FABRICACION:	Estados unidos
FUNCIONES:	caza, apoyo cerrado, ataque y reconocimiento táctico.
DESEMPEÑO:	alcanza velocidad máxima superior a Mach 2 (2.124 KM/h), altitud de 15.250 metros y es capaz de volar hasta 3.885 Km. sin reabastecerse.
ARMAMENTO:	Cañón Vulcan M61A1, de 200 mm., con 500 cartuchos, más misiles aire-aire y aire-tierra. El F-16 puede cargar casi 10 toneladas de armamento.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT386, 25 MHz, monitor VGA y placas de sonido Adlib, SoundBlaster o Roland. Es necesario usar el DOS 5.0

PC

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Por fin. Llegamos al final de este juego enorme, divertido y lleno de desafíos.

Hechizo

Después de liberada, Sophia sale corriendo y encuentra la sala del trono del segundo laberinto. Al llegar ahí, la chica es poseída por el espíritu de Nur-Ab-Sal. Hacé lo siguiente: colocá un orichalcum en el medallón del cuello de ella, como muestra la Foto 1. Esto hará que el adorno se caliente, y Sophia se lo quitará, sosteniéndolo lejos delante de ella. Agarrá rápidamente la caja de oro y encerrá el medallón ahí adentro. Tirá todo en el pozo de lava, y Sophia, la embrolladora, estará una vez más a salvo.

Agarrá el cetro

Revisá toda la sala del trono. En cierto lugar, vas a encontrar una pila de esqueletos y ahí, cerquita, un pedestal con un cetro. No salgas de esa sala sin él.

Tractor

En una sala al lado de la del trono existe una especie de tractor. Ahora, tenés que hacerlo funcionar para salir del laberinto. Fijate que en el panel de control hay tres ranuras y un agujero un poco mayor. Para que el tractor funcione hay que poner el cetro y la clavija (pin) de tu inventario y usarlos en esas ranuras. Observá que en el camino hecho para llegar al tractor, ves una inscripción extraña en la pared, llena de puntitos, y en el suelo al lado de la máquina existe otra parecida. Estas inscripciones indican la forma en que tenés que usar las palancas para que el tractor camine y pare. Pero atención: es necesario colocar un orichalcum en el orificio al lado de las ranuras.

Dirigiendo el tractor

Después de que el tractor comience a andar, la pantalla va a cambiar. Cuando esto ocurra, pará el funcionamiento del motor usando la otra combinación con las palancas. Haciendo esto, el tractor va a dar unas piruetas extrañas e irá directo al tercer laberinto. ¿Fácil, no?

1

2

Tercer laberinto

Patitas para qué te quiero, vas a tener que andar y andar por el tercer laberinto. Revisá todo hasta encontrar el paisaje que muestra la foto 2. Ahí empezás a entrar en una puerta tras otra, tratando de encontrar el camino hacia una cascada de lava. Pero...¿cómo podés saber que la puerta elegida es la correcta? Fácil: cuando entres en alguna, y Sophia te siga, es porque es el camino correcto.

El Camino de las Piedras

Llegando a la cascada de lava, atravesá el foso caminando sobre las piedras. Pero atención: a cada nueva piedra que pises, va a desaparecer otra que esté al lado. Y esto puede impedir tu travesía. El truco es ir probando hasta llegar al otro lado.

Máquina

Atravesando el río de lava, llegás al centro de Atlantis, donde está la máquina de Platón capaz de transformar a los hombres en dioses. Ahora es fácil. Para hacer que la máquina funcione, basta usar las tres piedras según la combinación mostrada en la pared del laberinto de las puertas. Usar la combinación que indica nuestra foto no es conveniente, ¿eh?

Acordate que en este juego todo es al azar y su combinación probablemente es otra. Bien, después de sufrir, llorar, arrancarte los cabellos, andar kilómetros y más kilómetros, esta operación de la máquina es la última cosa que tenés que hacer en el juego. El resto es dejarlo funcionar para ver el final. Felicitaciones ... ¡te las merecés!

PC

WING COMMANDER

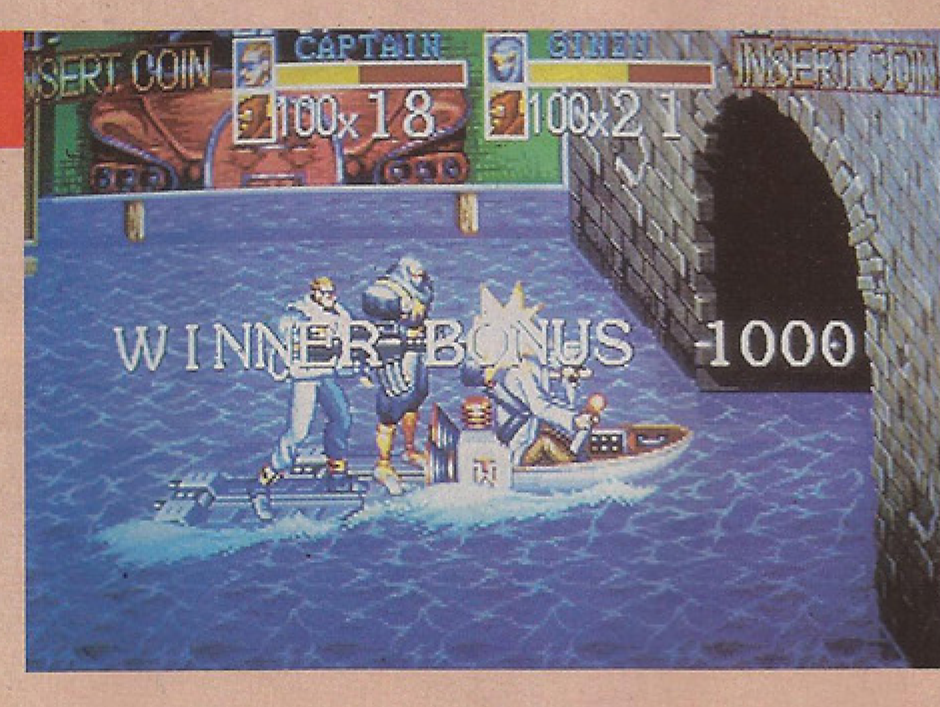
Invencibilidad - Este truco vale para toda la serie de games Wing Commander, incluyendo las Special Operations y Secret Missions. Al llamar al juego tecleá: wc Origin-k. Este comando debe ser tecleado como aparece aquí, respetando minúsculas y mayúsculas. Además de invencibilidad, este comando permite destruir enemigos a la distancia, usando las teclas ALT+DEL.

CAPTAIN COMMANDO

Esta es la segunda parte de nuestro artículo sobre Captain Commando, un juego de Capcom que está tragándose las fichas de mucha gente. Está atento ahora a los movimientos más eficientes de los personajes Mack y Baby. En la secuencia, te damos algunos trucos para enfrentar los mayores desafíos de las últimas cinco fases.

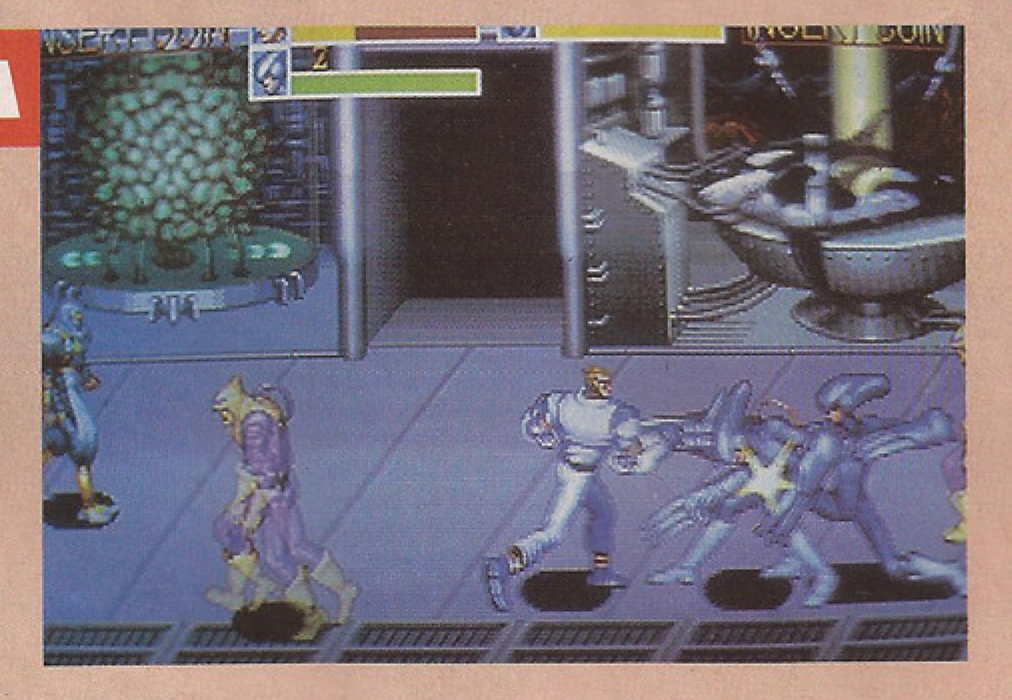
SEA PORT

Después de eliminar al monstruo de tres ojos, te embarcás en una persecución del padre de la criatura, que es un viejito. En el camino, destruí placas, tiroteá a los enemigos, y agarrá las armas que aparezcan. Si conseguís agarrar al viejito, ganás más puntos.



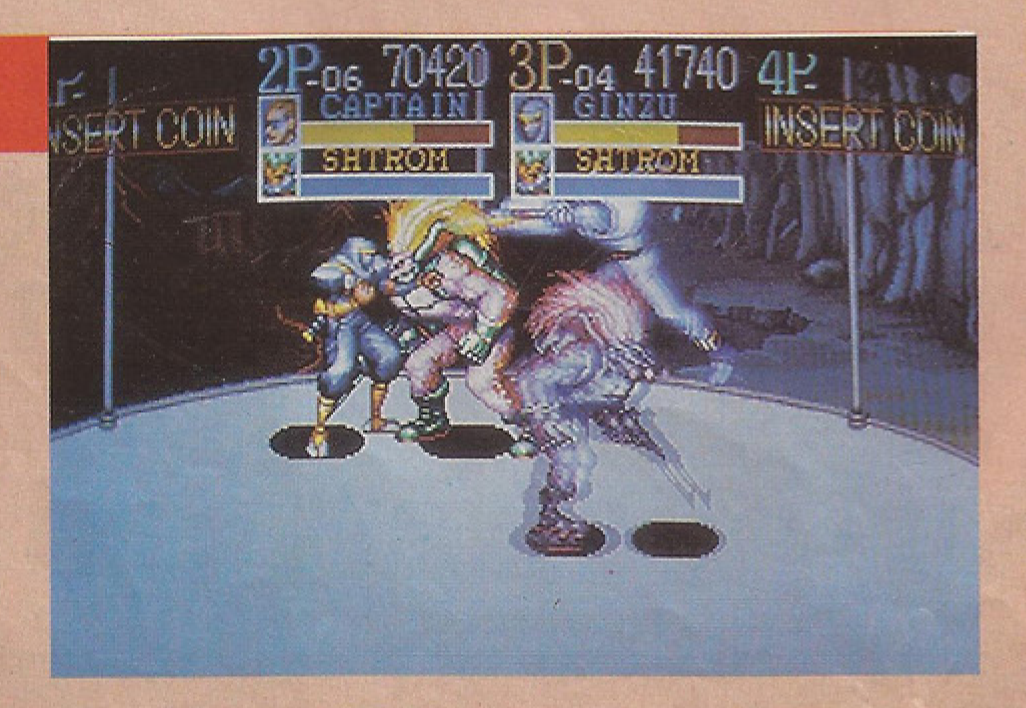
AQUARIUM

Esta mezcla de Alien con Freddy Krueger da mucho trabajo. Estira sus garras antes de que vos consigas guiñar un ojo. Lo mejor es tostarlo con los poderes llameantes del Captain Commando.



SHIROM

El jefe del Aquarium aparece en dosis doble. Las técnicas más eficientes de ataque son: rodillazo y lanzarlo hacia el público. Jugando en pareja, cada jugador debe ocuparse de un villano. Cuando el primero reviente, ocupate del segundo.



MACK THE KNIFE

A pesar de ser una momia, Mack no es nada tonto cuando maneja sus cuchillos con movimientos ultrarrápidos. Eso sí, para correr y andar, es una tortuga. A falta del Captain Commando y Ginzu, es la mejor opción.

Ensartada: dos toquecitos con el Direccional hacia adelante y botón de puñetazo.

Cuchillazo en la cabeza: dos toquecitos hacia adelante con el Direccional, salto y puñetazo, todo enseguida.

Patada alta: apretá primero el botón de salto y enseguida el de puñetazo.

Cuchillazo en el estómago: ponete junto al enemigo para agarrarlo y después apretá el botón de puñetazo.

BABY

Es el peorcito de todos, pobre. Además de ser lento, tiene golpes cortos y es muy débil. Pero por lo menos, tiene algo bueno: su pilón, al mejor estilo Zanguief, es un golpe poderoso. Usalo también para atropellar a los adversarios.

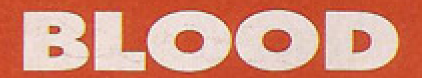
Pilón: pegate al adversario, presioná el botón de salto y enseguida el de puñetazo.

Atropellar: da dos toquecitos con el Direccional hacia adelante y después apretá el botón de puñetazo.



DOPPEL

El jefe de la fase Underground Base tiene dos formas. En la primera aparece gordito y verde, atropellando a todo el mundo con una especie de efecto Blanka. En este momento, preocupate solamente por huir del tipo. En la segunda forma de ataque, Doppel se transforma en un sosías de los personajes. Si estás solo, aparecerá solamente un enemigo. Pero si cuatro participantes estuvieran jugando, imaginá el bochinche que se arma con los dobles de todo el mundo. En este caso, para evitar que un enemigo se ponga a imitar a tu personaje y te ataque con los mismos golpes, pegate a un muñeco diferente del tuyo.



BLOOD

Este grandulón adora una buena escena. Corre por toda la pantalla haciendo sus gracias. Cuando se sosiega un poco, atacalo. Buenas opciones de golpes para usar con él: el fuego del Captain Commando, el pilón del Baby, la voladora de Ginzu y la estocada de Mack.



SCUMOCIDE

Es el último jefe del juego. El truco predilecto de él es hacer choque térmico, o sea, achicharrar y congelar a tu personaje hasta decir basta. Cuando se te viene encima con su arma, respondé con un golpe especial o con la fuga. No lo dejes hacer el choque térmico. Enseguida del ataque, el jefe se queda un poco tonto por algunos instantes, y es en este momento que tenés que atacarlo como puedas.

RAD MOBILE

En este arcade, vos sos el piloto de un Porsche y participás en un enorme rally por los Estados Unidos. Atravesando la tierra del Tío Sam de Este a Oeste, de Los Angeles a Nueva York. Y todo en alta velocidad. Hay diversos tipos de terrenos y fases climáticas (con sol, lluvia, nieve), cruces congestionados, montañas, fábricas siderúrgicas y atajos exagerados, que unen velozmente lugares que están muy lejos. Autos descompuestos de contramano, conductores "lenteja" y camiones son los obstáculos irritantes. Cuando terminás algún trayecto dentro del límite de tiempo, conseguís una buena colocación para correr en la ciudad siguiente.

Hay un detalle rebueno: cuando las curvas son muy acentuadas, podés ver en la pantalla el efecto de la inclinación, como en una carrera de Fórmula Indy. Pero si no querés, está bien: desplazá tu pie hacia el lado izquierdo y mantenelo ahí. La pantalla vuelve a su posición normal y aparece un aviso: "Sensor Base-Left". Basta pisar a fondo ...

TRUCOS DE PILOTAJE

✓ En los cruces, mantené la derecha y atravesá a gran velocidad.

✓ Para pasar camiones, es normal que comas un poco de pasto en la banquina.

✓ Si el tiempo se está terminando y no tenés más créditos, tirate del peñasco: puede ser que termines la fase con una buena colocación.



En la fase 6, Rock Mountains, tené cuidado con los peñascos: es necesario pasar siempre por la derecha.

ATENCION CUANDO LLEGAS A WASHINGTON: ES DONDE EL TRAFICO SE PONE MAS PESADO Y EL TRAYECTO ES MAS EXTENSO Y DIFICIL.

ATAJOS

Existen desvíos en medio de la carrera. Pero si querés vencer o, como mínimo, lograr una buena clasificación, no es bueno abusar de ellos. En la carrera, vas a ver dónde están los atajos.

DE LA FASE 3 A LA FASE 7

Es el camino más rápido entre Las Vegas y Cheyenne.

DE LA FASE 8 A LA 12

Salí de Lincoln y vas a parar a Springfield.

DE LA FASE 13 A LA 17

Tomando ese atajo en Chicago, salís en Pittsburgh.



Atención a los carteles que indican atajos. Las pistas de los atajos comienzan cuando el guard-rail cambia de color.

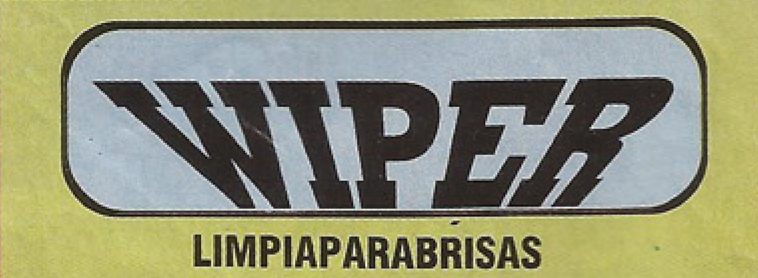
PANEL

Los comandos del Rad Mobile son simples, pero no cuesta nada recordarlos

START
COMIENZA EL JUEGO



FAROS



LIMPIAPARABRISAS



AL COMPLETAR EL RALLY, GANAS ESTA PANTALLA DE REGALO. ¿TE GUSTO LA MUCHACHA?

En la 7ª fase, en Cheyenne, pone el limpiaparabrisas. El clima está lluvioso y además hay neblina que dificulta la visibilidad.

En Lincoln, (fase 8), el trayecto es superinclinado. Y tenés una luna llena deslumbrante para disfrutar.

En la fase 12, en Springfield, usá las vías para ganar tiempo y posiciones. Acelerá a fondo para evitar la locomotora.

Cuidado con los autos de policía, que te pueden parar o poner barreras en la ruta. ¡Desviate!

EVITA LAS FRENADAS SECAS. PARA DISMINUIR LA VELOCIDAD, BASTA REDUCIR LA ACELERACION.

RAD MOBILE/Sega

Carrera — 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

TOP TEN · SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

Cartas Ga

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES DEL Nº12 Y 13

Diego De Carlo - Capital

Quisiera que me digan como pasar el Shopping en el Space Quest IV.

Gustavo Gabriel Rago - Capital

También quería pedirles a todos los Gamemaníacos PC, que me ayuden con el juego Police Quest, ya que en la parte de tener el Cadillac no puedo moverme, ya que dispara (el chabón del auto) a diestra y siniestra.

Nicolás Pedro Fiori - Capital

Me gustaría la estrategia del juego Robocop para Game Boy, ya que siempre me queda estancado en la cuarta fase, la de los ítems.

Leandro y Gabriel Suarez - Bariloche

¿Cómo paso la parte de los meteoritos en Star Wars 1?

¿Cómo venzo a los jefes de la etapa de las montañas en Takspin?

¿Hay algún truco para El Kung Fu Master (en la presentación aparece como Spartan), y para el Mario Bros (el Mario Bros es un juego que trata sólo del jueguito que hay para dos jugadores en Mario 3, pero en un solo cartucho)?

¿Qué significan las letras que aparecen en la carrera 5 de Exite Bike?

¿Qué juego es en realidad el Mario Bros 4 para Family? porque cuando agarro el agua o algún ítem, me aparece un personaje distinto, con gorrito y también cuando agarra la manzanita.

¿Está el Maniac Mansion para Family?

Mario S. Molaroni - Comodoro Rivadavia

Quisiera que manden trucos del juego: Donald Duck ya que la final no la paso.

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para: E. José della Crose

My name is Leandro Gómez y ahora no tengo ganas de hacer comentarios. Directamente al grano: respondo el desafío de Emiliano Cross, la estrategia para vencer a este gigantesco y esquelético vampiro, te tenés que colocar en el suelo, esperando que te ataque, cuando esto pase, esquivalo y atacalo en la embestida. Tras varios ataques el desgraciado morirá.

Te cuento, además, un pequeño truco: se encuentra en el 5º piso de la primera fase y subís por una soga, pero no te bajás de ella, seguís escalando por los ladrillos y encontrarás una pantalla secreta de bonus y unas vidas. (Yo no tengo game, pero gracias a un amigote que me lo presta bastante seguido te puedo contestar tus dudas.)

Good bye, consoleiros.

I'll be back con más trucos.

LEANDRO GOMEZ
AVELLANEDA

Respuesta para: Oscar Faerher

Hola otra vez. Soy Pablo Agüero de Esperanza, Santa Fe, ante todo quiero felicitar a Pablo G. Castillo por haber pasado tantos juegos difíciles.

Le mando trucos de Family y Super NES.

Family: Simpson 1: quiero resolver el problema de Oscar Faerher con Simpson 1 y de paso le mando trucos de cada fase. Oscar, para pintar las macetas debés subirte a la ventana y luego saltar a la puerta, después subí de nuevo a la ventana, pero a la plataforma de arriba, parate abajo de la maceta, dejá presionado B y saltá, las macetas se pintaron así. En la segunda pantalla llegá a la parte donde hay almohadones que vuelan, parate en el segundo y saltá tres veces. En el segundo tacho de basura del segundo piso, brincá muchas veces y obtendrás: 2 monedas, muchos sombreros (que son el objetivo de la fase), cabeza de Jibediah, y 1 up. En el jefe, tendrás que caerle encima a las maletas que te tira. Tercera fase: el objetivo: reventar globos. Cuando llegues a la parte de los juegos, en el primero tendrás que derribar tres caras en línea, ya sea en vertical u horizontal. En los globos tendrás que reventar los azules o los rojos (o todos los rojos o todos los azules). En la ruleta seleccioná el imán (de la primera fase) y es pan comido. Cuando llegues a la cabeza gigante de Krusti (el pájaro) saltá a su boca, da un supersalto (B y a) y entrarás a una pantalla negra llena de monedas. En el jefe debés saltar a sus pies y cuando le esté doliendo el pisotón parate al lado de él y repetí la operación. Cuarta fase: el objetivo es tomar los carteles EXIT y dispararles.

Para sacar las cosas que están adentro de los vidrios debes saltar muchas veces. 1º jefe: planta carnívora, debés irte atrás de ella y saltarle en su cabeza tres veces. 2º jefe: momia, no te quedes quieto, saltale en su cabeza muchas veces. 3º jefe: dinosaurio, antes de enfrentarlo deberás saltar, porque te tirará algo de la boca, parate en la orilla y saltá, verás que caerás en otra orilla y de ahí podrás saltar a su cabeza. Este jefe es muy difícil de parar, por lo tanto, practicá mucho. 4º, y último jefe de la pantalla: doctor, fácil, saltale a la cabeza 3 veces seguidas. quinta fase: el objetivo es tomar todos los minerales nucleares que encuentres. Las cajas contienen 1 donuts (1 dona); tendrás que usarla cuando encuentres muchos enemigos en la pantalla, entonces vendrá Homero y los matará a todos.

Clave para cada piso: piso 1: 14, piso 2: 32, piso 3: 11, piso 4: 41, último piso: 21. Si pasa Marge junto a Bart presioná B; ella te llevará todos tus minerales a su lugar. O si no, bajá al primer piso, seguí bajando y llegarás a ese lugar. Se puede llevar 4 minerales por vez. Si te falta 1 mineral, es pan comido, bajá al primer piso y buscá a Maggie y parate sobre ella. Bart ya es famoso.

Super Mario 3: si querés terminar este famoso videojuego seguí mis instrucciones: antes de ir a la primera fase, apretá B y Select, ya sabés lo que sucederá. Seleccioná la flauta mágica hasta llegar al mundo ocho. En la primera fase del mundo ocho seleccioná la p wing (la aleta) y volá hasta desaparecer de la pantalla. En las demás pantallas hay lo mismo. Cuando llegues a la parte en que unas manos te sacan seleccioná la flor antes de pasar. Cuando en el mapa sólo se ve Mario (y lo demás negro) entrá a la primera fase, dejate caer en la arena movediza y no morirás, caerás a un pasadizo secreto.

En las demás seleccioná la nube y en la mini fortaleza también. Después, en la anteúltima pantalla seleccioná la alita. Ultima pantalla: usá la alita, volá y volá hasta llegar al gran Koopa. Seguí estas instrucciones para matarlo: volá hasta que Mario salga de la pantalla y andá hacia la derecha, cuando Koopa se pare arriba de la puerta bajá, ponete en el medio de los ladrillos y saltá el fuego que te tira, cuando Koopa salte hacia ti, correte y él romperá dos ladrillos, volá hacia la derecha y repetí la operación.

Super NES: Smarball

Vida escondida: 1A, saltá en las tres prime-

nemaníacas

ras palmeras, después a la nube seguí a la izquierda y encontrarás la 1º up. En las flores que tienen life esperá a que vuelvan a crecer y tendrá el tiro explosivo. Cada 10 tiros te da una life. Si formás Jerry te da dos vidas. Si lo formás en orden.

Bueno dejo la carta porque si no va a ser muy larga.

También felicito a algunos más, a Ricardo Aielo por su estrategia del Simpson.

Publiquen esta carta.

PD: ¡Feliz cumpleaños Action Games!

PABLO AGUERO
ESPERANZA - SANTA FE

También le respondieron a Oscar Faerher:
Gabriel Granda Pastor - Quilmes
Diego David Amaral Franco - Quilmes
Silvio Tapia - Tunuyán (Mendoza)
Gerardo Diego Gérman - Capital
Santiago Vanina - 9 de Julio
Javier E. Seitz - Caseros
Lucas E. Rinaldi - Haedo
Gustavo E. Lucero - (Santa Fe)
Fernando Cacurri - Capital
Mariano Lucero - Godoy Cruz (Mendoza)

Querida famosa, genial, divertida y útil Action Games:

Harían falta todas las gracias que se han dicho en el mundo para agradecer lo que están haciendo por el mundo debido al concurso de la campaña ecológica. Ustedes hacen la mejor revista de consolas de ¡todo el mundo!

Quisiera saber si va a aparecer el Street of Rage 2 pronto en los negocios, pues estoy ansioso por conocerlo. Espero que publiquen la carta porque ya mandé 3 ó 4 cartas pero nunca aparecieron. Gracias por todo.

PD: perdonen por el gran tamaño de esta carta debido a que no pude resumirla, pero no me enojaré para nada si lo hacen ustedes.

¡Sigan así!

GABRIEL GRANDA PASTOR
QUILMES

Hola, soy Diego, tengo 14 años y les escribo esta carta para felicitarlos por la exitosa, espectacular e impresionante revista Action Games.

Bueno, ahora es mi turno: tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2º hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace casi 7 meses que no puedo pasar esto.

Gracias por haber publicado esta carta y perdón por haberles quitado tanto espacio. ¡Sigan así! con tanto éxito y garra. ¡Grande Action Games!

PD: ¡Ah!, casi me olvido ¡¡Feliz cumple!!

DIEGO DAVID AMARAL FRANCO
QUILMES

Action Games:

¡Hola! me llamo Diego Gérman y tengo 13 años.

Los felicito por la revista, gracias a las estrategias llegué al final de Simpsons I, Batman, Batman II y Sirenita y que gracias a los trucos (el password de low y man) sería Shot, me fue más fácil llegar hasta un buen nivel.

Ah! quería avisar que las passwords de "Prince of Persia" de la edición (Nº 11) son falsos, porque yo ahora voy a dar los verdaderos passwords (NES)

PRINCE OF PERSIA
Nivel 2: 73246636: tiempo 58 minutos
Nivel 3: 64212737: tiempo 44 minutos
Nivel 4: 97432232: tiempo 54 minutos
Nivel 5: 17765021: tiempo 46 minutos
Nivel 6: 18798748: tiempo 41 minutos
Nivel 7: 19726233: tiempo 40 minutos
Nivel 8: 77412546: tiempo 36 minutos
Nivel 9: 52283749: tiempo 31 minutos

Los de Leandro Gómez son falsos, pero éstos son legítimos porque los probé en 4 Prince of Persia.

Y también para el que esté interesado en ser parte de un grupo de chicos de 9 (pueden 8) hasta para arriba de juegos de Nintendo - Family.

También pueden canjear. Tengo Street Figther III, Robocop I y II, Double Dragon I y II, Sirenita, Booby Kids, The Legend of Kage, Rochman 1 y 4, Darkman, Tetris 2 y Mario 3.

Bueno, esto es todo.

PD: llamar al 342-9749 o también San Lorenzo 249, Capital Federal (para correspondencia).

GERARDO DIEGO GERMAN
CAPITAL

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga



Me llamo Santiago Vanina y tengo una PC.

Les mando además este truco:

Family:

Master Fighter: si luchás con Ryu tratá de arrinconarlo a la derecha con muchas voladoras y trabas y cuando quede tu rival atontado, hacé turbo A y → al mismo tiempo y dejalo apretado hasta que le ganes.

PD: quiero que publiquen más de PC y de Family y quiero que publiquen muy pronto esta carta.

SANTIAGO VANINA
9 DE JULIO - BS. AS.

Hola. Me llamo Javier Seitz y voy a dar claves.

Claves:

Robocop 3: en la fase en la que vueles intentá atacar a los helicópteros de abajo (en PC).

Advantaje Tennis: antes de comenzar a jugar analizá tu juego y actúa (en PC).

Super Kickoff: procurá no entrar por detrás de un jugador, si no harás "falta" (Megadrive).

Mad TV: si eres capaz de interrogar al portero conseguirás secretos de las emisoras de competencia.

The inmortal: códigos

level 2 CDDFF10006F70
level 3 F47CF21000EIO
level 4 B5FFF31001EBO
level 5 D630F43000EBO
level 6 563FF53010A41
level 7 C250F63010AC1
level 8 E011F7301178C1

Nebulus 2: usar a menudo la opción que va a la torre así la descubrís.

Hunter: no te olvides de ningún objeto.

Metroid: final 999999 999999 KKKKKK

Prince: para tener ventajas cargalo con Prince Megahit

Buble Boble: cargalo con Buble R y jugá de a dos.

Pido claves para el Volver al Futuro III, Sonic 2, Tazmania, Loom, Indy VI y Turtles III y IV.

PD: Crezcan

JAVIER E. SEITZ
CASEROS

Ante todo ¡hola!, me llamo Lucas E. Rinaldi y tengo 11 años, les escribo para felicitarlos por su revista, es muy divertida y me parece la mejor ya que mi padre me trajo una Hobby consolas, una O.K. consolas y una Games/consolas, ninguna me gustó porque no separan los juegos de PC con los de Nintendo y me confundo. Además no saben qué nombre ponerle ya que todos los nombres terminan en "consolas".

Trucos:

Double Dragon III: para pasar a la fase que sigue basta apretar A y B juntos, y Start.

Ice Climber: para elegir fases apretá el direccional hacia arriba o hacia abajo.

Lunar pool: para elegir fases apretá el direccional.

Super Mario 2: para elegir una fase apretá A o B.

Ahora quisiera hacer algunas preguntas: ¿cómo hago para salir de la sala de monedas del Simpsons 1? ¿Existe el juego Gremmlins en Family Game? ¿Hay Game-genie de Family Game?, si hay, ¿dónde puedo conseguirlo y cuánto cuesta? ¿Dónde puedo comprar el Arch rivals y a qué precio?

Les agradezco a todas las fieras de Action Games por publicar mi carta, chau.

Gracias

LUCAS E. RINALDI
HAEDO - BS. AS.

Queridos amigos de Action Games:

Me llamo Gustavo Lucero, tengo un Nintendo. Quiero decirles que su revista es la mejor y muy feliz cumpleaños.

Aquí les mando trucos:

Nintendo:

Contra: para ganar vidas debes realizar la siguiente secuencia:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → (8) B, A y Start. Tenés que hacerlo rápidamente.

Super contra: para ganar 10 vidas haz esta secuencia →, ←, ↓, ↑, A, B, Start. Si son dos jugadores antes de Start, Select (en los dos juegos).

Mega Man 1: última etapa, A3B2B4C1-C3D2D3D5E5

Misión imposible: HMPR, KMVW, XDGJ, TVJL, QBYZ.

Bueno, amigos, son las 12 y 45 hs (de la noche), me tengo que ir a dormir, mañana, sábado 8 de mayo, cuando me despierte vuelo al correo con mi bicicleta. Hasta la vista, babys.

GUSTAVO E. LUCERO
SANTA FE

Amigos de Action Games:

¿Cómo están? Me llamo Fernando Cacurri, tengo 13 años y un Family Game, soy un videomaníaco total y les escribo para responder un desafío y para hacerles algunas preguntas. La revista es excelente, comentan muy bien los juegos y tiene muchas páginas, me gustaría ser un piloto como uno de ustedes.

Ahora voy a lo mío.

1) ¿por qué en las últimas ediciones ponen tan poco de Nintendo?

2) ¿por qué Megaman se llama Rockman en Family?

3) cuando terminé el Simpsons 2 apareció Krusty, Bart y Mel Patiño hablando, ¿éste es el final o hay otro? No creo que sea así.

Cambiando de tema, estoy de acuerdo con Mariano Mera, Rodolfo Federico y Carlos Pellegrini en que el Street Fighter no sea primero en el Top Ten. Hay juegos mejores como el Félix the cat, Battletoads, Tiny Toon, Los Picapiedras, Simpsons 2, la serie de los Rockman y estoy en desacuerdo con Mauro Cerícola por la forma en que criticó la revista. No les robo más tiempo pero espero que sigan así y que publiquen mi carta.

Chau, gracias.

FERNANDO CACURRI
CAPITAL

Me llamo Emiliano y tengo 11 años. Escribo para darles unos trucos y también para felicitarlos por la revista. Bueno, acá están los trucos del Double Dragon 3 para Family.

Estados Unidos: cuando enfrentes al primer jefe oprimí Select y seleccioná los chacos, así será más fácil vencerlos. Si el jefe está arriba tendrás que irte abajo de la pantalla y un poco antes de que se alinee con vos le pegás con los nunchacos para inmediatamente moverte hacia arriba de la pantalla para repetir la jugada.

China: para vencer al segundo jefe usá los nunchachos, cuando se te agoten tendrás que aplicarle voladoras o patadas de helicóptero. Al vencer a este jefe llamado Chin, se unirá a vos y podrás jugar con él al seleccionarlo.

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A

nemaníacas

Japon: Al cruzar una puerta en tu misión de Japón oprimí → dos o tres veces para entrar corriendo y evitar los bambúes que salen del piso. Cuando pelees con el jefe (Ranzou) enfrentalo primero con los nunchacos y luego cuando se haga hacia atrás para tomar impulso recibilo con voladoras. Al vencerlo también se unirá a ti.

Italia: acá deberás tener cuidado con una especie de corniza si juegas con un compañero, pues ambos deberán saltar al mismo tiempo ya que si uno lo hace primero éste perderá. Cuando enfrentes al cuarto jefe utilizá a Ranzou porque él podrá tirar estrellas a distancia contra el jefe. Cuando se te acaben utilizá la espada de la misma manera que los chacos.

Egipto: ésta es la última misión, luego de evadir varios peligros pelearás contra 3 momias y cuando le ganes a la última, ésta se convertirá en una mujer poseída y te atacará. La mujer tiene 4 armas, desaparece y aparece debajo tuyo, lanza bolas y pájaros de fuego y tiene un poder capaz de tirarte contra una pared.

También hay otro truco para pasar de pantalla y es cuando estás jugando apretás los 2 botones Turbo y el Start. Yo quisiera que me averigüen cuánto sale el Game Boy, si pueden. Me despido deseándoles suerte.

Su colega gamemaníaco

EMILIANO GABRIEL MIRCOVICH
MAR DEL PLATA

¡Hola! genios de Action Games, me llamo César y tengo 14 años, vivo en Puerto Madryn. Les escribo para felicitarlos por la excelente revista que realizan y por la información super completa que nos dan sobre los juegos.

Quiero que me ayuden con algún truco para Terminator 2 ya que en la etapa de la moto no puedo escapar de la aplanadora o camión, tengo un Family Game y quisiera que me manden precios de los cartuchos, también si me pueden dar algún medio para comprarme un Super NES ya que aquí no consigo ningún artículo de Nintendo; no les saco más tiempo y me despido, chau genios.

PD: larga vida a la gamemanía.

CESAR LUIS BARRIO
PTO. MADRYN - CHUBUT

Start

Hola. Me llamo Emiliano Lionel Suárez. Quiero felicitarlos por la revista. Antes yo no conocía realmente lo que era un video game, hasta que un amigo me prestó la revista Action Games y me convertí en un gamemaníaco más.

Sin ustedes yo no podría haber pasado el desafío de Simpsons II, Super Mario Bros., Double Dragon II.

Tengo una duda: me gustaría saber quién es el genio que descubre los secretos en Action Games y me gustaría algún día ser como él. ¿El Super NES es de 16 bits o de 8 bits y el Super Famicom es de 16 bits o de 8 bits?

¿Salió alguna versión de World Heroes para mi Nintendo?

Chau, me despido de ustedes y suerte, fuerza y que les sobre aguante. Chau.

GAME OVER

PD: yo compré un Sega Mega Drive y me asocié al Club Sega pero no recibo infomación de ellos, ¿qué hago? Le escribo a Gameland que es el distribuidor de Sega en Argentina o qué.

EMILIANO L. SUAREZ
VILLA ANGELA - CHACO

Sres. de Action Games:

Me llamo José M. Zárate. Quiero decirles que la revista está muy buena. Me gustaría que publiquen más trucos para PC (cualquier juego).

Mando trucos para él:

1) Maniac Mansion: la llave para abrir la puerta para salir de la cárcel está en el living en la lámpara, para poder agarrarla hay que romperla grabando el ruido del disco (que está en la primera sala del tercer piso, subiendo la escalera) en el cassette en el grabador que está abajo de la vitrola; se lo hace sonar en el reproductor del living y rompe la lámpara.

2) 3d Sharkey's Pool: cuando aparece el mensaje "Call your shot" con TAB y las flechas se elige dónde meter la bola.

En el Maniac Mansion, ¿después de arreglar los cables qué hay que hacer para que funcionen los juegos electrónicos?

Me gustaría que publiquen junto con los juegos una ficha técnica especificando la cantidad de memoria que ocupan y qué placa/s de video acepta.

Chau, gracias por todo.

Trucos para el Castle Master:

1) Ir en estado de hercúleo a la piedra que está a la entrada y empujarla, aparecerá una cueva.

2) En la biblioteca, hacer sonar el libro hasta que aparezca una silla y subirse a la misma, nos llevará a otra habitación.

3) Para poder matar al Magister al final del juego hay que matar a todos los espíritus, incluso los del palo mayor (espíritus altos).

JOSE MARTIN ZARATE
TANDIL

Hola. Me llamo Alejandro Martín Heredia, tengo 13 años y quiero decirles que la revista está re-copada. El otro día me compré un cartucho de Nintendo y cuando lo puse en la presentación, abajo decía Sega, el juego es igual al Altered Beast de Mega Drive. Yo tengo un Turbogame y el otro día llevé dos cartuchos a lo de un amigo (The Simpsons y Super Mario 3) que tiene un Nintendo y los cartuchos no funcionaban. Quería hacerles una pregunta, ¿salió el cartucho Super Mario World para Family o Nintendo?

Bueno les mando unos trucos Family Nintendo:

Adventure Island II: en la presentación hacer →, ←, →, ←, A, B, A, B para elegir islas.

Punch Out: passwords para pelear contra Mike Tyson 007 373 5963.

Gremmlins II. password, última escena: NXRD.

Batman II: nivel 7-1: GPZT.

Otra pregunta: ¿qué es mejor, la Game Boy o la Game Gear?

Los saludo hasta pronto.

ALEJANDRO HEREDIA
LA PLATA

Revista Action Games:

Hola, me llamo Gonzalo Giráldez. Tengo 11 años y un Super NES y Game Boy.

Ahora les mando la estrategia de Street Fighter 2 (Arcade).

El mejor personaje es Ryu. Cuando Ryu lucha con Zangyef hay que hacerle giratorias (ver Action Games Nº 9) retroceder y repetirlo.

Cuando Ryu pelea con Chun-li, cuando Chun-li salta hacé un dragon punch. Repetilo

Cartas Ga

hasta nockearla.

Cuando Ryu pelea con Dhalsim hay que hacerle una voladora e inmediatamente una zancadilla, repite la acción.

Cuando Ryu tiene que romper el auto hay que acercársele y hacer muchas giratorias.

Cuando Ryu pelea con Ryu hay que tirarle 3 magias seguidas; quedará tontito, andá y agarralo y tiralo, repite la acción.

Cuando Ryu pelea con Blanka hay que tirarle muchas magias para mantenerlo alejado, si se acerca hacele un dragon punch.

Cuando Ryu pelea con honda: hay que pelearle como Blanka, pero si se acerca, huí.

En este Bonus Ryu está en una bodega y con puñetazo o patada tiene que romper 25 barriles.

Cuando Ryu pelea con Ken: tenés que hacer muchos dragon punch y magia para derrotarlo; si se acerca saltando, dragón punch, y si está lejos, magia.

Cuando Ryu pelea con Guile no saltes hacia él ya que hará un cuchillo y tirará boomerangs; para evitar esto tirá mucha magia.

El tercer y último bonus; Ryu tiene que voltear barriles incendiados, utilizá la giratoria.

Cuando Ryu pelea con Balrog hay que esperarlo y cuando se acerca, una zancadilla.

Nada más.

Hay algo que no me gusta: es que ponen 8 ó 9 hojas Mega o Master y 3 ó 4 de NES. Mi pedido es que publiquen todo en partes iguales.

Preguntas:

Fui a jugar a Street Fighter 2 (a las maquinitas y vi que un chico apretaba el botón de comienzo (dibujito) y en pleno juego cambiaba de personaje. Cuando jugué, apreté ese botón y no funcionó. Pregunta: ¿hay que hacer alguna clave para hacerlo o cómo se hace?

GONZALO GIRALDEZ
CORDOBA

Action Games:

Los felicito por esta excelente revista. Me llamo Juan Manuel Camargo y tengo un compatible Nintendo y los juegos Super Mario Bros., Snow Bros., Gradius y Dick Tracy.

Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Gradius: para pasar sin problemas los volcanes del nivel 1 tratá de llegar con misiles y cuando empiecen a salir piedras de los volcanes quedate arriba a la izquierda disparando.

Simpsons I, si tirás una cañita a la E del cartel "Kwik-E- mart" saldrá una vida y un sound test.

Sin nada más que decir, me despido.

JUAN MANUEL CAMARGO
GRAL. MADARIAGA

Soy Pablo Vernaci, primero quiero felicitarlos por la revista que sale todos los meses aquí, en Rosario (Santa Fe) y me es muy útil para los juegos de Family.

Ahora les doy unos consejos para los que tienen el Street Fighter II para Family o Nintendo (úsalos con Ryu):

• Cuando peleás contra Chun Li, mientras hace el helicóptero, recházalo con magia o puñetazo abajo. Cuando salta hacia ti, hazle un Dragon Punch.

• Contra Guile, si primero él te hace un cuchillo, sáltalo y pégale un puñetazo y luego una zancadilla. Cuando esté en el piso, agárralo. En la Family, agárralo con el botón A turbo y no sueltes los mismos, así lo tildaste (hazlo con todos tus enemigos).

• Contra Zangief, debes saltarle cuando él está haciendo un puñetazo giratorio y pegarle un puñetazo y zancadilla.

• Contra Viga, debes cubrirte mucho cuando te hace tijeras o pisotones. En el segundo round, si le saltas mucho él te hará torpedos de fuego, sigue saltando y rechaza sus torpedos con un puñetazo.

Quiero decirles que tengo ganas de comprar la Super NES y en Rosario no hay ninguna, ¿podrían decirme dónde ir o llamar para averiguar más sobre ese tema? Sin más que decir, me despido y felicito nuevamente.

PABLO NICOLAS VERNACI
ROSARIO - SANTA FE

Action Games:

Hola, me llamo Mariano, tengo 14 años y poseo una consola Master System. Les quería pedir tres cosas pero antes los felicito por la revista que está rebuena.

Primero quería que me dijeran cómo hago para pasar las etapas desde la 12 en adelante del juego After Burner, porque pruebo muchas formas y no lo logro.

Segundo: que me comunicaran si hay algún truco para Sonic, Los Picapiedras y Vigilante para Master System.

Y tercero, dónde puedo canjear mis cartuchos por otros nuevos o usados.

MARIANO JAVIER JANSECH
PUERTO MADRYN - CHUBUT

Hola, me llamo Matías Diez y escribo para felicitarlos, primero por la revista y segundo, para hacerles unas preguntas y darles algunos trucos. Primero las preguntas: ¿cómo hay que hacer para encontrar en el juego The Addams Family (para Family Game) la llave de mecánico (ítems), el murciélago (o algo parecido) (potion), el pergamino (ítems) y, por último, a Pugsley, (Rescued Family), a estos dos últimos los encuentro pero al rato se me borran de la pantalla (inventory)? ¿Salió la revista que habla de este juego, pues yo tengo los números 2, 5, 6 y 9 y viene publicado en la Nº 5 pero para Super NES? Si hubiera salido, ¿me la podrían mandar? Yo se las pago.

Bueno, ahora unos trucos para Battletoads y Robocop 3: cuando pierdas una vida, presioná ↑ + pause y te llenará todo otra vez, y aquí van unos códigos para "Voley Beach": 4 - "Sideout"; 7 "Gekko"; 10 "Topflite"; 13 "Sundevil"

Les mando un saludo a todos ustedes y ¡Suerte!

MATIAS DIEZ
TANDIL - BUENOS AIRES

Esta es la segunda vez que les escribo, espero que puedan publicar mi carta. Tengo 9 años y voy a quinto grado y poseo un Family Game. Les mando la respuesta para Jorge Amar:

Golpes para el juego Master Fighter 2:

Ryu dragon punch A, ↓, →, y A.

Guile: magia ←, → y A, patada cuchillo ↓, ↑ y B.

Chun Li: patada rápida turbo B, Huracane Kick ↓, ↑ y B.

Sangief: patada doble ↑ y en lo más alto del salto B, giro de brazos A y B.

También les mando trucos de estos juegos:

Contra: para empezar con 30 vidas presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A y Start si son 2 jugadores Select y Start.

Battletoads: para encontrar el primer warp zone buscalo en el primer nivel, cuando empieces eliminá al enemigo de la derecha pero tratá de que el de la izquierda se caiga al precipicio,

nemaníacas

avanzá y lo encontrarás. El segundo está en el nivel 3 carrera de velocidad, cuando la pantalla acelere al máximo estrellate en el décimo obstáculo y lo encontrarás; el tercer warp zone está en las cavernas árticas, en la plataforma que baja, saltá varias veces y lo encontrarás. El último warp zone está en la escena 6, en la segunda pantalla subite a la primera serpiente, da un brinco chiquito hacia la derecha y lo hallarás.

Tom y Jerry: Para obtener vidas infinitas cuando están con lentes presioná →, →,↑, ←, ↑, →, ↓, B, A, Select, Start, Start.

Super Mario 2: Para hallar el corazón eliminá 8 enemigos. Para encontrar la estrella juntá 5 cerezas.

G.I. Joe. Misión 6: SZD3NN5XS

Vice. Control 1: mantené presionado A y pulsá reset.

Control 2: presioná A o B.

Top Gear: Poné este password y verás lo que pasa: KEELSON

American Gladiators. Password: ABABBBBB

Lolo 2. Password: VQTD

¿Podrían darme trucos de Prehistorik (PC)?

¿Cómo puedo pasar el nivel 8 Battletoads?

PD: su revista es genial

LEANDRO IGNACIO GUGLIELMIN
VILLA REGINA - RIO NEGRO

Queridos Action Games:

Lo primero que quiero decirles es que su revista es la mejor en gráficos, explicaciones, etc. y que me copa sus concursos y desafíos (que ahora contestaré) porque tienen la mejor onda. Mi máquina es un Family y tengo el Ninja Gaiden y el Ninja 3 y otros.

Para vos, Patricio, te doy la respuesta del Mario 3: apretá B y Select constantemente y el recuadro se empezará a cambiar (el que está abajo) y aparecerá un ítem, con Select nuevamente elegirás ítems fascinantes. Con Start lo usarás. A vos, Silvia, te explico cómo es el juego de Misión Imposible, es un juego en que tenés que hablar con personas esparcidas por la pantalla, pero algunos son importantes. Tus enemigos no te atacarán a no ser que peguen un grito, si matás a los que no gritan automáticamente te arrestarán.

Top Gun II es un juego de buenos gráficos y con voces digitalizadas. Vos sos Maverik y piloteás el F14 Tomcat y tu objetivo en modo 1 player es destruir los mig 24. Y en el modo 1 player viscomputer lucharás con distintos pilotos experimentados. Y en el modo 2 player lucharás (con la pantalla dividida) con tu amigo. También tenés un modo que sirve para los movimientos del avión. Te lo aconsejo. Y para vos, Pablo, tu respuesta para el X-men si la puerta está arriba entrarás para arriba y si está para abajo, por supuesto, para abajo. Hasta luego y saludos para todos. (Vivía en Mar del Plata, ahora en Córdoba.)

JUAN MANUEL DE SANTIS
CORDOBA

TODAS LAS RESPUESTAS TODAS DE ACTION GAMES

Para Gabriel Granda Pastor:
Lo encontrás en las mejores casas del ramo.

Fernando Cacurri:
1) Para darle cabida a otras máquinas.
2) Es el mismo juego. Lo nombran de otra manera, es todo.
3) Lo tomamos para el desafío.

Emiliano L. Suarez:
El que descubre los secretos en Action Games es un fantasma. Pero buscalo abajo de tu cama, no sea que lo encuentres. Hay modelos mejores para imitar.

El Super NES y el Super Famicom son de 16 bits.

Salió una versión de World Heroes para Nintendo.

Por último, escribí a Gameland. Ellos te ayudarán.

César Luis Barrio:
Te aconsejamos llamar o escribir a los comercios de la Capital para que te den los datos y precios que pedís.

Alejandro Heredia:
El Cartucho Super Mario World está sólo para Super NES.

El Game Boy es monocromático y el Game Gear es color. Elegí vos.

Gonzalo Geraldez:
Ti anoto. Sí señor sí. A sus órdenes Sr.

Lucas E. Rinaldi:
1) Existe el juego Gremmlins para Family Game.
2) Hay Game Genie para Family Game.
3) Por precios y dónde, consultá a los anunciantes que publican en la revista.

Qué le pasa a la banda Gamemaníaca que no vió la cantidad de desafíos pendientes. Vamos winners todavía!

FELIZ CUMPLEAÑOS:

Estos son algunos de los Gamemaníacos que nos felicitaron por nuestro cumpleaños. Gracias. Los queremos mucho a todos.

Feliz Aniversario.
ACTION GAMES "REVISTA TOTAL"
Se lo merecen.

Leandro S. Gómez
Avellaneda - Bs. As.

A vos que siempre nos tenés informados.
Avos que nos comunicás con chicos que no conocemos.
A vos te decimos:
Feliz Cumpleaños Action Games
Te desean todos tus amigotes Gamemaníacos
y también te lo desea muy especialmente:

José Luis Gatica
Gamemaníaco de nacimiento
Puerto San Julián - Santa Cruz

De tu Club de "Fans"...
Sos re-piola.
Que cada día te admira más...
¡Feliz cumple, master!
Agradezco la consola que "gracias a ustedes tengo, los trucos que me enseñan y la buena onda de la revista.
Action Games...Le sobra aguante
Sinceramente

Javier Gustavo Grosso
Isidro Casanova - Bs. As.

CHAU - CHAU - CHAU

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste

Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
·Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó

Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza

Y ahora ya tenemos 53.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

VIDEO JUEGOS
PARA
SEGA Y FAMILY GAME

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

FATAL FURY

SUPER WRESTLEMANIA

OUT RUN 2019

THE FLINSTONES

ALIEN III

GOAL III

MARIO14

STREET FIGHTER

9-12-18 LUCHADORES

SEGA
MEGADRIVE
PAL-N

MAS DE 300 TITULOS EN STOCK

SOLICITE LISTA DE JUEGOS POR FAX O PERSONALMENTE EN:

Libertad 238 Fax: 476-0855 Tel: 35-3549

FAMILY GAME

EL MEJOR REGALO PARA LOS CHICOS AL MEJOR PRECIO

SEGA GENESIS - SEGA MEGADRIVE
SUPER NINTENDO - MASTER SYSTEM II
GAME BOY - GAME GEAR - SUPER VISION - GAMATE

DISTRIBUIDOR DE:

MAS DE 800 TITULOS EN FAMILY

MAS DE 200 TITULOS EN SEGA

JUEGOS DE PC



VENI Y PROBA TU JUEGO PREFERIDO

TE ENSEÑAMOS A JUGAR

ATENCION ESPECIALIZADA

COMPRA TU CARTUCHO O CONSOLA DESDE CUALQUIER LUGAR DEL PAIS

Nombre y apellido: ....
Dirección: .... C.P.: ....
Localidad: .... Provincia: ....
Nombre de cartucho: ....
Nombre de consola: ....

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA GIRO POSTAL

AUDIO PREMIER

LIBERTAD 482 (1012) TEL 35-5279

market place

market place



TRAE TU CARTUCHO DE FAMILY GAME
+ $1
Y
TE LLEVAS OTRO



Computadoras
Insumos
Video Juegos
Audio y Video
COMPUTACION
de ROBERTO FERNANDEZ KHOURY
AV. CRUZ 4602 LOC. 1073
PARQUE BROWN
FACTORY OUTLET

market place

SYSTEM GAMES

Importación Directa

MAQUINAS Y CARTUCHOS

DISTRIBUIDORES MAYORISTAS EN TODO EL PAIS

FAMILY

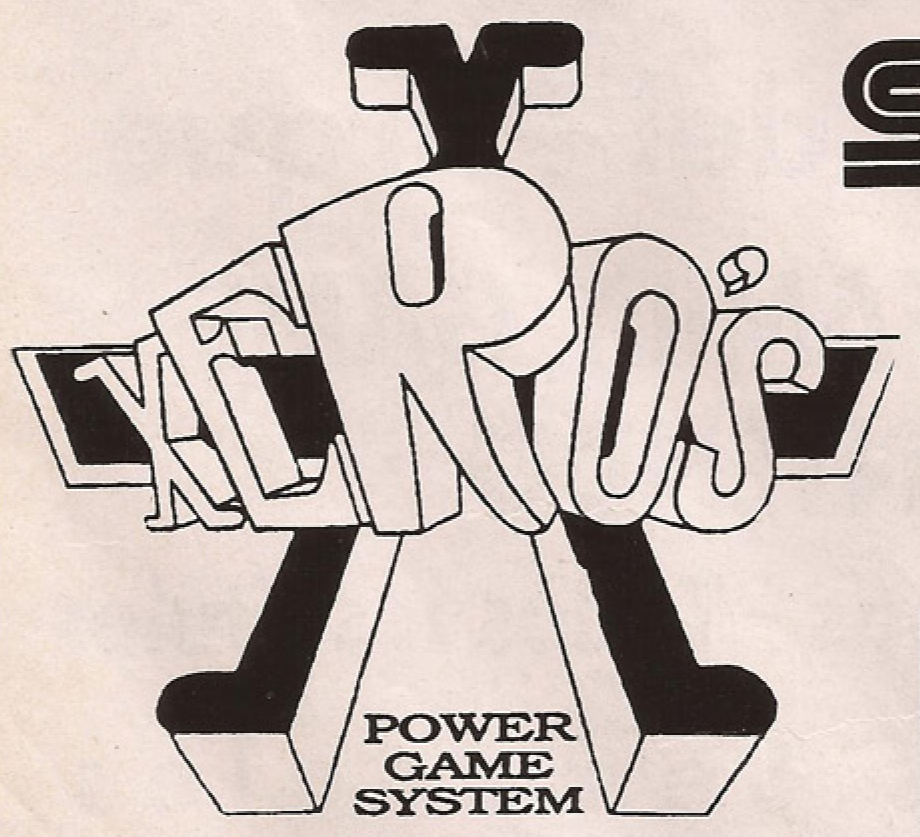
SEGA

SUPER NINTENDO

Solicite Vendedor al

Telefax 257-1880

DISTRIBUIDOR MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS



SEGA GAMELAND S.A 

PANASONIC: TELEFONIA - VIDEO - AUDIO - TV - FAX
COMMODORE - AMIGA - PC COMPATIBLE
CASIO: EL MAS AMPLIO SURTIDO EN CALCULADORAS

STOCK PERMANENTE - 9 AÑOS SIENDO CONFIABLES

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAIS
SOLICITE SU CUENTA CORRIENTE

FAMILY GAME GARANTIZADO POR **ELECTROLAB - ARGEVISION - SON SON - RASTI**

XERO´S POWER GAMES SYSTEM
ALSINA 326 QUILMES - TEL/FAX: 254-9913

market place



BIT

ARGENTINA

Av. Independencia 3485/7 (1225) Buenos Aires - Argentina - Tel./Fax 97-0428 - 93-3080